
Guía del juego...
resident evil

ÍNDICE

DESARROLLO

CAPÍTULO 5

EXTRAS

MINIJUEGOS

MAPAS

CAPÍTULO 1-1

Después de ver una introducción en donde nuestro protagonista (Leon) llega en un coche de policía a un bosque, comienzas la aventura al lado de un puente. Habla con los policías y después avanza por el camino que está delante del coche para encontrar una casa.



Antes de llegar a ella verás una pequeña escena en donde alguien observa cómo te acercas. Al entrar un personaje te atacará, dispárale varias veces con tu pistola para derrotarle. Ahora no podrás salir por la puerta que entraste, así que sube las escaleras para coger munición y después salta por cualquier ventana (pulsando el botón A junto a ella).



Una vez abajo verás más personajes con la intención de acabar contigo.

Véncelos de igual manera que al enemigo anterior, sin acercarte a ellos, ya que llevan afiladas armas en sus manos.



Si ahora regresas al principio verás que el puente está roto y el coche de policía en el fondo del acantilado. Tu siguiente objetivo será llegar al pueblo cercano a la zona. Para ello dirígete por el camino que hay a la derecha de la casa. Sólo hay un camino para poder avanzar (antes estaba tapado por una furgoneta que se movió cuando entraste en la casa cayendo al fondo del acantilado).



En el camino encontrarás una pequeña caseta de madera, dentro podrás recoger algunos objetos rompiendo las cajas que verás en su interior.

También encontrarás una máquina de escribir, siempre que veas una de ellas podrás grabar la partida en ella (dependiendo de la capacidad de la tarjeta de memoria podrás grabar hasta 20 partidas distintas).



Sigue avanzando y encontrarás un perro que se encuentra atrapado por un cepo (los pájaros que ves en tu camino también caerán si les disparas, dejándote algún objeto). Libera al perro acercándote a él y presionando el botón A para abrir el cepo. Al hacerlo se irá de allí corriendo.Ten cuidado con el cepo ya que se quedará abierto y puedes pisarlo (si le disparas saltará quedando inservible).



Continúa tu camino y enseguida verás varios árboles que tienen unos cables entre ellos.

Si los tocas harán explotar unas minas. Tienes un camino entre dos árboles (justo en el medio de las otras minas) por donde puedes pasar. De todas maneras si disparas desde lejos a las minas (los puntos rojos) explotarán dejándote el camino libre.



Al cruzar esta zona volverás a ver un enemigo, véncelo también y continúa el camino. Encontrarás a tu izquierda otra pequeña caseta de madera con objetos en su interior y tras ella encuentras otro puente (dos enemigos aparecen antes de llegar a él).



Crúzalo y encontrarás otra caseta con más objetos dentro (y un enemigo esperándote con un hacha), poco después llegarás a una puerta cerrada.

CAPÍTULO 1-1

Acércate a ella para abrirla. Recibirás una llamada por radio y podrás ver un documento con los movimientos básicos de tu personaje. Después continua avanzando por el camino que hay tras la puerta. Enseguida llegarás al pueblo, antes de llegar podrás observar la plaza con ayuda de unos anteojos. En la escena verás a uno de los policías en una hoguera.



Llega hasta la plaza y todos los habitantes del pueblo te atacarán. Al fondo del pueblo verás una torre que está cerrada, (más adelante regresarás con la llave).



En el resto de las casas puedes encontrar munición y plantas. Mezcla las plantas de colores (rojo, amarillo y verde) para conseguir medicinas que no sólo te rellenen la energía sino que aumenten el límite de ésta.

El camino al que debes dirigirte está al oeste de la torre, pero la puerta de salida está cerrada. Además si avanzas por allí ahora, aparecerá un enemigo con una sierra mecánica.



Para que se abra la salida tendrás que derrotar a todos los enemigos que veas hasta que suenen las campanas de la torre y el resto de enemigos desaparezcan al oírla.



En una de las casas (en el tejado verás a un enemigo) puedes conseguir un arma, la escopeta, que te será de gran ayuda.

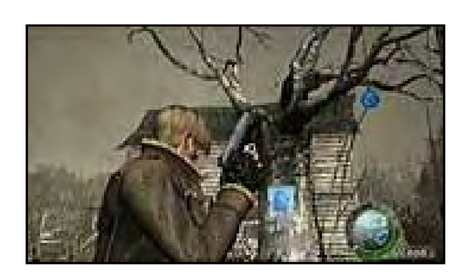


CAPÍTULO 1-1

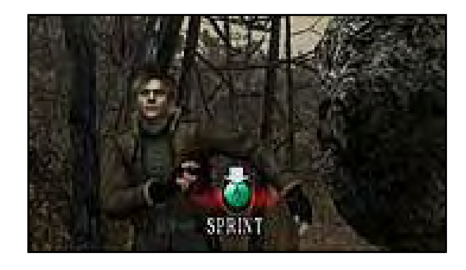
Una vez que los enemigos hayan desaparecido, dirígete a la puerta que estaba cerrada al final del camino (al oeste de la torre) y entra para llegar a una pequeña granja.



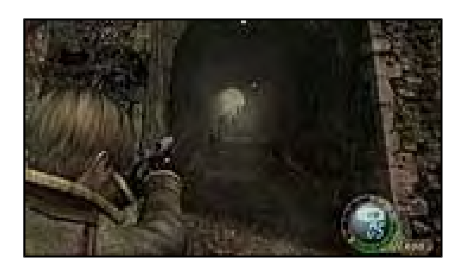
Aquí encontrarás varios enemigos pero no es necesario acabar con todos. En esta zona tienes dos puertas de salida pero una está cerrada. Por la otra (la que está hacia el este) puedes salir sin problemas. Antes de salir puedes recorrer la granja para encontrar varios objetos (plantas de cura, huevos, munición y algunas joyas). También encontrarás información en un árbol sobre 15 medallones azules que puedes conseguir (aunque no sea necesario para poder avanzar en tu aventura).



Al salir de la zona por la única puerta que está abierta encuentras un camino con unos escalones. Al comenzar a bajar por ellos, unos enemigos te lanzarán una roca desde arriba. Debes escapar de ella pulsando repetidamente el botón A (cuando aparezca un mensaje en pantalla).



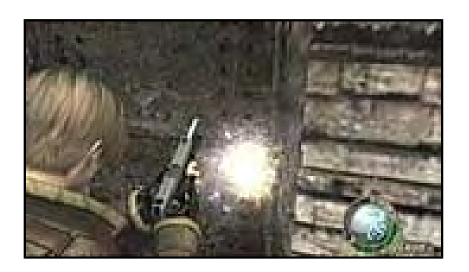
Para librarte de ella definitivamente debes pulsar simultáneamente los botones que te marcan en pantalla en el momento justo. Una vez que hayas esquivado la roca debes pasar por debajo de un túnel.



Allí detrás encuentras de nuevo unas casas y más enemigos. Aquí hay cepos en el suelo, minas en los árboles y varios enemigos lanzan explosivos hacia ti.

CAPÍTULO 1-1

Tu objetivo es entrar en la casa más grande, debes disparar al candado de la puerta para poder pasar.



Dentro avanza hasta encontrar un gran armario, ponte a su lado y empújalo para poder pasar por un camino que hay oculto tras él.

Así llegarás a un armario cerrado , presiona el botón A junto a él y verás unas escenas en donde aparece un personaje de dentro.



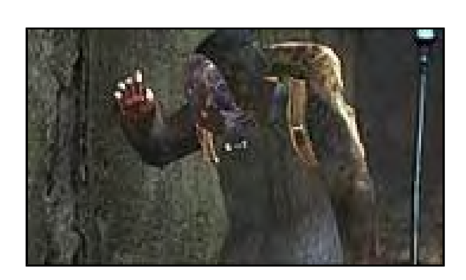
Fín del capítulo 1-1

CAPÍTULO 1-2

Comienzas el capítulo atado junto al personaje que estaba dentro del armario. Nada más comenzar un enemigo intentará eliminarte con un hacha, si estás atento puedes aprovecharlo para liberarte. Para ello pulsa los botones L+R en el momento justo.

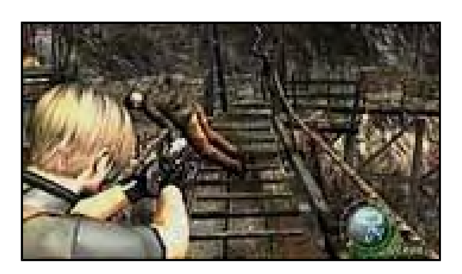


Si lo haces bien te liberarás y Luis saldrá corriendo. Ahora podrás salir de la casa (antes de salir verás por la ventana a un buhonero que se acerca). Una vez fuera verás una puerta cerrada, si vas detrás de la casa encontrarás al buhonero al que puedes comprarle y venderle objetos



Continúa por la puerta y entrarás en una nueva zona con varios puentes de madera.

Si disparas a los enemigos cuando corren por encima de estos puentes caerán al vacio de un sólo disparo.



El objetivo en esta zona es abrir dos cofres que contienen dos piezas de un emblema, al unirlas te servirán para abrir la puerta que te se saca de esta zona. Lo mejor es que no avances rápidamente, ve derrotando a los enemigos mientras avanzas lentamente asegurándote que no te atacan desde varios lados. Ten en cuenta que en esta zona hay varios enemigos que lanzan explosivos.



Para encontrar el primer emblema debes ir por el camino que sube, justo antes de cruzar el puente más largo (el central).

CAPÍTULO 1-2

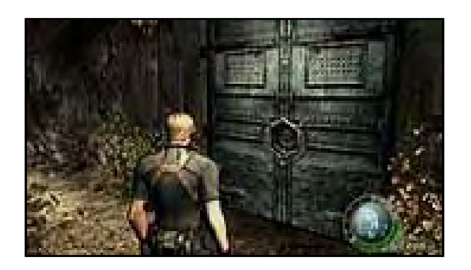
Al subir por ese camino te encontrarás con varios enemigos y arriba hay unos barriles y un cofre con la mitad del emblema en su interior.



El segundo lo encuentras pasando ese puente central, encima de la casa que queda a tu izquierda según lo cruzas.



Cuando tengas las dos partes del emblema en tu poder, combínalas para poder abrir la puerta (está al final del camino que hay según cruzas el puente a la derecha).



Antes de llegar a la puerta hay una casa y encima de ella un enemigo que te lanza explosivos, lo mejor es que lo elimines desde el puente largo o cualquier otro sitio antes de acercarte a la puerta.



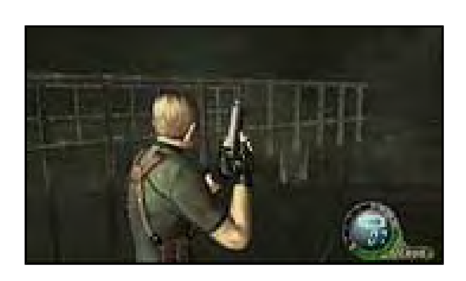
Cuando entres en la puerta avanza por el único camino posible, llegarás a una habitación en donde varios enemigos te lanzan explosivos a la vez que se ocultan tras unos sacos. Para poder pasar, aprovecha después de cada explosión para levantarte y disparar a los enemigos antes de que vuelvan a lanzar los explosivos.



Una vez derrotados avanza hacia la puerta (con cuidado de los cepos que hay en el suelo y parándote a examinar los rincones de la habitación para conseguir algún objeto y una planta de cura.

CAPÍTULO 1-2

Sigue avanzando hasta llegar a un pasillo subterráneo en donde puedes bajar a una sala llena de agua. Allí verás varios peces a los que puedes disparar y también varios cofres con dinero bajo el agua.



Continúa el camino hacia las escaleras que suben. Volverás a la superficie, sigue el camino de frente y llegarás a una casa en la que puedes entrar.
Al subir las escaleras encontrarás una puerta cerrada con una bola de cristal delante. Puedes pulsar unas direcciones para que el dibujo de la bola se mueva.

Para activarlo correctamente y poder pasar debes pulsar la dirección de **arriba** y después **derecha**.



Una vez que pases llegarás a una habitación en donde encuentras la **llave insignia**(para abrir la puerta con el extraño símbolo en la plaza del pueblo). Al pasar la siguiente puerta verás unas escenas y terminará el capítulo.



Fín del capítulo 1-2

CAPÍTULO 1-3

Sal por la puerta de metal y verás unas escenas. Después baja las escaleras que hay y llegas a un salón en donde está la puerta de salida. Antes de salir puedes abrir el horno de la pequeña cocina y coger un huevo de dentro. Al salir se acercarán varios enemigos, uno de ellos con una sierra macánica. Usa la escopeta para acabar con ellos rápidamente y sin riesgo.



Al recorrer este camino encuentras una casa en donde puedes coger una planta roja. Al final del camino encuentras una puerta cerrada con una tabla de madera. Presiona el botón A para quitarla y poder pasar.



Así llegarás de nuevo a la plaza del pueblo pero ahora puedes abrir la puerta del extraño símbolo con la **llave insignia** que conseguiste.



Una vez dentro continúa avanzando por el único camino posible y llegarás a una trampilla en el suelo. Baja por ella y continúa por los túneles hasta llegar a un cementerio (en los túneles encontrarás un nuevo buhonero).



Una vez allí, atraviesa el cementerio para llegar a una gran casa que está cerrada. A la derecha de la casa hay dos caminos, ve primero por el que va detrás de ella. Síguelo y llegarás a un pedestal con unos extraños símbolos. Debes iluminar los que parecen una **M**, una **V** y una **Z**.



CAPÍTULO 1-3

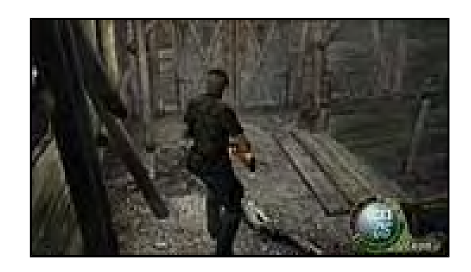
Al iluminar los símbolos correctos podrás coger una joya que te hará falta más adelante. Vuelve hacia atrás y ahora sigue el camino que hay a la derecha de la casa detrás de la valla.



Llegarás a un camino formado por un puente de madera. Tendrás que ir saltando los rotos del puente . Encontrarás una caseta con dos cajas (una de ellas tiene una serpiente).



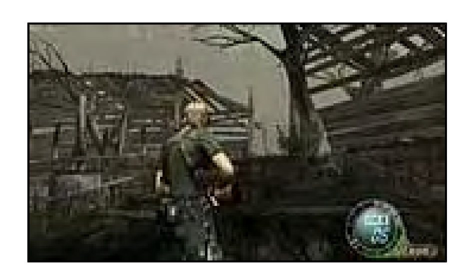
Al final del recorrido hay una puerta y detrás una zona amplia con dos casetas en donde puedes recoger varios objetos. Saliendo de esta zona encuentras dos caminos. Para continuar debes entrar por las puerta (bajando las escaleras encuentras una máquina de escribir y un buhonero).



En esta nueva zona avanza y verás un nuevo puente de madera pero que ahora está construido sobre un pequeño lago. Avanza por él hasta que veas que puedes entrar en el agua.



Dentro del agua sigue el camino hacia el este para encontrar otro camino de madera que sale por el otro extremo del lago. En toda esta zona hay varios enemigos y minas explosivas en los árboles. Puedes usarlas para derrotar a los enemigos.



CAPÍTULO 1-3

Al pasar la puerta verás un camino que acaba en un acantilado, abajo hay un gran lago. Según entras en la zona tienes un pequeño camino a la derecha que te lleva a dos casas y al final una barca amarrada a un pequeño muelle.



Monta en la barca pulsando el botón A junto a ella. Ahora avanza hacia el centro del lago pulsando el mando de control hacia arriba. Si aquí usas tu arma verás que coges un arpón de la barca. Enseguida aparecerá un enorme monstruo marino al que debes vencer. Para ello lánzale arpones cuando se lance hacia ti abriendo la boca.



Si te tira de la barca deberás presionar rápidamente el botón A para volver a ella antes de que te coma.



Una vez derrotado deberás pulsar de nuevo el botón A repetidamente para cortar una cuerda y no ser arrastrado por el cuerpo del monstruo.

Fín del capítulo 1-3

CAPÍTULO 2-1

Comienzas este capítulo dentro de una casa. Sal de ella y avanza por el único camino posible hasta llegar a una puerta (estás en el otro extremo del lago). Al cruzar la puerta verás un camino de madera con varios agujeros, avanza por él saltando esos obstáculos.

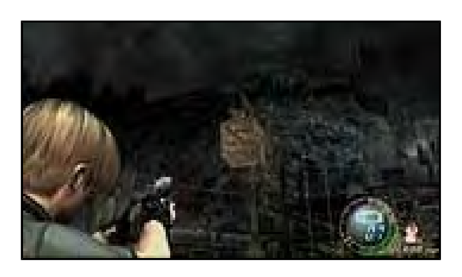


Al final del recorrido llegas a una cuerda por la que puedes bajar deslizándote y llegar a la zona de la catarata. Allí verás una zona con tres cajas de madera colgadas de cadenas. Si les disparas caerán y te servirán para pasar por encima de ellas.



Al pasar por encima de la primera caja puedes llegar a una puerta que se encuentra cerrada.

Dispara a las otras dos cajas y cruza sobre ellas.



Allí puedes subir unas escaleras de mano y pulsar una palanca. Al hacerlo activarás un mecanismo que abre la puerta que estaba cerrada en la parte central.

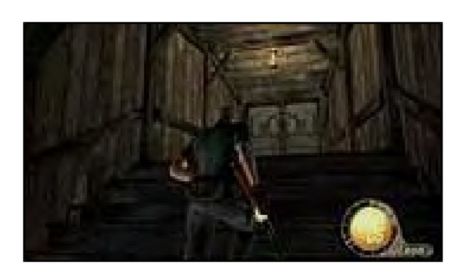


Saldrán varios enemigos de ella, ve hacia ellos y sigue ese camino. Allí encuentras en una puerta una insignia Cógela y la puerta se abrirá. Entra por este camino y continúa avanzando.



CAPÍTULO 2-1

Encuentras una barca, monta en ella y navegarás automáticamente hasta el final de la gruta. Allí llegarás a un sótano a donde ya llegaste antes. Hay un buhonero y una máquina de escribir para grabar la partida. Recoge la munición que hay (si no lo hiciste antes) y sube las escaleras.



En esta zona ya estuviste antes, pero ahora en cuanto salgas a la zona circular aparecerá un monstruo. Puedes coger algún objeto en el interior de las casas y plantas en los objetos pegados a la pared. El enemigo te ataca golpeándote con brazos y piernas. Corre alrededor de él o pasa por debajo suyo para escapar.

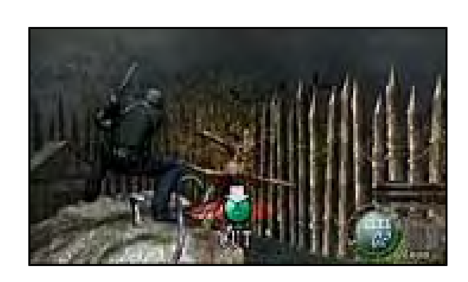


También arrancará árboles para intentar golpearte con ellos y si está muy lejos se lanzará hacia ti para aplastarte.

En estos dos casos deberás presionar los botones **L + R** a la vez para esquivarle. Al principio sólo aguanta sin dispararle, al poco tiempo aparacerá el perro blanco al que ayudaste al comienzo del juego (si es que lo hiciste). A partir de ahora el monstruo irá hacia el perro dejándote libertad para dispararle desde lejos.



Hazlo varias veces (no importa el arma ni la parte del cuerpo). Después de varios disparos se parará y le saldrán unos tentáculos de la espalda. En ese momento debes aprovechar para dispararle ahí o acercarte y pulsar el botón A para subirte a su espalda. En este caso pulsa el botón A cuando estés arriba, lo más rápido que puedas para atacar a los tentáculos con el cuchillo. Después de dos o tres veces así, lograrás vencerle.



CAPÍTULO 2-1

Una vez derrotado recoge los objetos que queden y vuelve hacia el cementerio por el camino que seguiste para llegar aquí por primera vez.



Ahora al pasar el puente del cementerio aparecerán varios perros que se lanzarán a tu cuello. Usa la escopeta para acabar con ellos. Al vencerlos dirígete a la gran casa que hay frente al cementerio. Ahora podrás entrar gracias al objeto que conseguiste anteriormente, la insignia.



Una vez dentro avanza para recoger munición y después ve al lateral izquierdo para encontrar unas escaleras de mano al fondo del pasillo y poder subir al segundo piso.



Una vez arriba busca un lugar junto a la barandilla en donde podrás saltar hacia la gran lámpara que hay colgada del techo. Así podrás llegar enfrente y encontrarás un panel de control con tres colores.

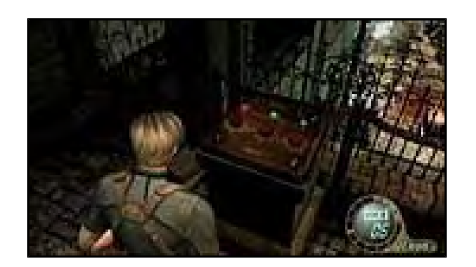


Pulsa el botón A a su lado para ponerlo en funcionamiento. Si mueves los círculos de manera correcta (para formar el dibujo de tres colores) conseguirás accionar el mecanismo que abre la puerta.

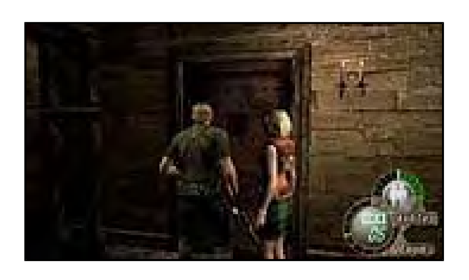


CAPÍTULO 2-1

Debes mover el color **rojo** dos veces, el **verde** tres y por último el **azul** una sóla vez.



Al hacerlo se abrirá una puerta, entra por allí y encontrarás a Ashley.



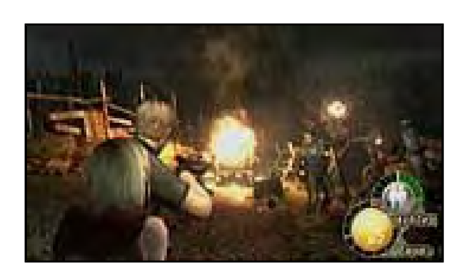
Fín del capítulo 2-1

CAPÍTULO 2-2

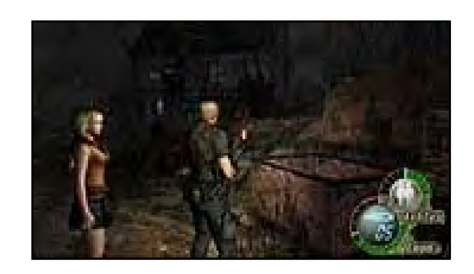
Ahora Ashley te acompañará, debes tener cuidado a partir de ahora que no la dañen o rapten. Puedes hacer que te espere en algún lado presionando el botón X y llamarla después apretando el mismo botón.



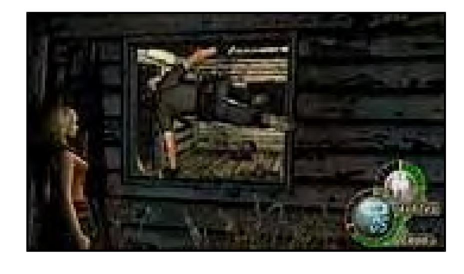
Coge los objetos que hay dentro de los barriles en la habitación y después sal de allí. Ahora debes ir a la granja (por el camino que iba al oeste de la torre en el pueblo). Al pasar por el cementerio encontrarás varios enemigos con antorchas, tienes un carro con barriles explosivos al que puedes disparar.



Avanza por el mismo camino por el que llegaste aquí hasta que regreses a la granja. Allí, nada más entrar, verás un gran contenedor. Puedes dejar a Ashley dentro para evitar que sufra daños.



Necesitas llegar a la gran puerta que hay en esta zona y que se encuentra cerrada. Para llegar a ella avanza y entra en la casa que tiene unas escaleras dentro. Puedes entrar por la ventana según llegas a ella.

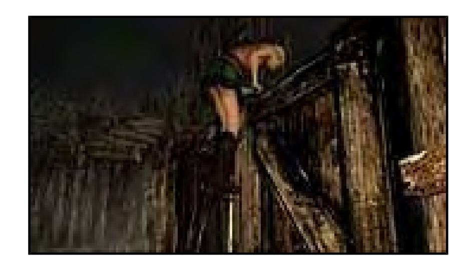


Una vez dentro, sube las escaleras y sal por la ventana de arriba, continúa avanzando por el camino elevado de madera que hay fuera de la casa. Al final del camino, baja las escaleras y antes de acercarte a la puerta ten cuidado con los cepos que hay en el suelo.



CAPÍTULO 2-2

Una vez que estés al lado de la puerta Ashley pasará con tu ayuda al otro lado y abrirá desde allí. Si no llegas con ella no puedes hacer nada para abrirla.



Una vez que hayas atravesado esa puerta encuentras a un buhonero y poco después un puente. Cuando lo estés cruzando aparecerán multitud de enemigos a ambos lados. Leon y Ashley saldrán corriendo y se refugiarán en una casa en donde encuentran a Luis.



Enseguida la casa será asediada por los enemigos, mueve los muebles para tapar las ventanas y evitar que entren rápidamente. Tu objetivo es derrotar a todos los enemigos que van entrando. Luis te ayudará mientras Ashley permanece escondida en un armario.



Coge todos los objetos que veas antes de que empiece la batalla. Al cabo de un rato Luis huirá al piso superior, síguele y usa alguna granada para derrotar rápidamente a todos los enemigos que suben.



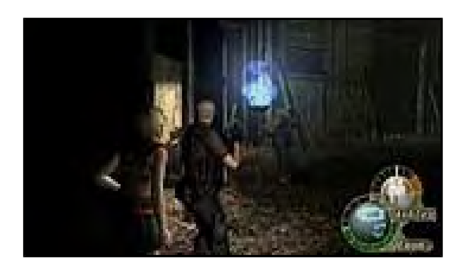
Hay tres ventanas por donde también subirán, para ganar tiempo puedes tirar las escaleras de mano, aunque las volverán a subir. Si aguantas allí arriba un rato los enemigos acabarán por marcharse.



Fín del capítulo 2-2

CAPÍTULO 2-3

Sal de la casa y recoge la munición que veas. También verás un buhonero junto a una pequeña caseta. En el interior de ésta tienes una máquina de escribir.

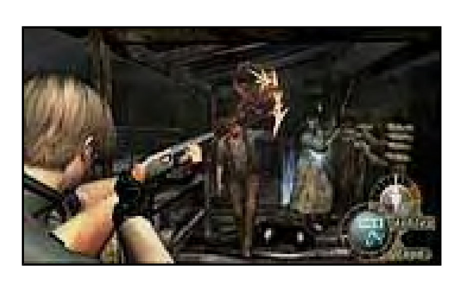


Verás que hay dos caminos y una palanca entre los dos. Según la muevas en una dirección u otra abrirás una de las dos puertas. No es necesario recorrer los dos caminos, puedes elegir el que más fácil te resulte.
Puerta Izquierda: Entrarás en una zona con un gran contenedor para esconder a Ashley. Déjala allí ya que aparecerán muchos enemigos.



Cerca tienes unos barriles explosivos, espera que se acerquen varios enemigos para hacerlo explotar. Avanza por el único camino posible y podrás subir a la zona elevada.

Continúa andando y vence a un par de enemigos más hasta llegar a otro contenedor, si ya no hay enemigos cerca llámala y déjala aquí.



Un poco más adelante encuentras unas escaleras para bajar a la zona central. Aparecerán varios enemigos, dos de ellos con sierras mecánicas. Antes de bajar, ármate con la escopeta y derrótalos para poder coger la llave del campamento.



Una vez que la tengas llama a Ashley y entra en la puerta que hay en esta misma zona central.

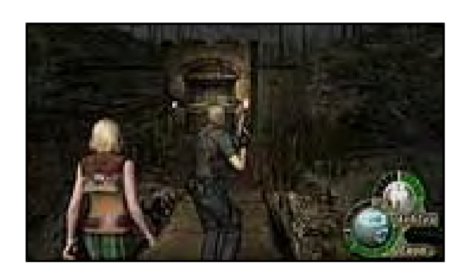


CAPÍTULO 2-3

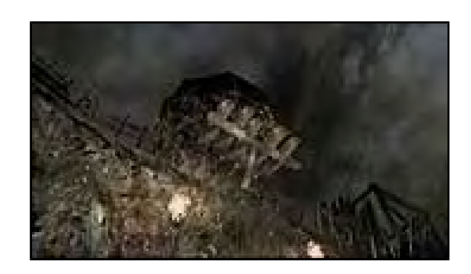
Continúa avanzando por aquí y deja a Ashley en el contenedor que encuentras, vence a los enemigos que aparecen y podrás salir por la puerta que hay ahí de donde vienen.



Llegarás a una zona amplia, tienes una puerta cerrada al cruzar un puente y hacia el oeste un teleférico. Si vas hacia abajo puedes encontrar munición y un buhonero. Cerca del buhonero verás una puerta cerrada, por aquí llegarías si antes eliges el otro camino.



Puerta derecha: Al entrar aquí sólo verás un camino para avanzar. Al hacerlo aparece un gran monstruo (al que ya has visto anteriormente). Ashley te indica que hay una gran roca en la parte superior. Puedes disparar a las maderas que la sujetan para hacerla caer y dejarle aturdido.



Para derrotarle sigue la misma técnica que antes, dispárale (puedes usar también granadas) hasta que salgan los tentáculos y después salta a su espalda para usar tu cuchillo. Al derrotarle sigue avanzando rompiendo las cadenas que cierran la puerta.



Coge todos los objetos que hay dentro de las casetas. En una de ellas encuentras la llave vieja que necesitas para abrir la salida. Llegarás a la zona del buhonero, la puerta cerrada y el teleférico. De momento continúa hacia éste.



CAPÍTULO 2-3

Monta en el vagón y ve disparando desde lejos a los enemigos que se acercan en otros vagones. Si no les aciertas desde lejos te lanzarán hachas y saltarán a tu vagón. Lo mejor es que uses el rifle (si lo has comprado) y sólo cuando notes que alguno salta a tu vagón mira hacia arriba y dispara con la pistola.



Avanza después de bajarte del vagón y llegarás a una zona en donde hay dos caminos, el primero si continúas andando recto y el segundo bajando unas escaleras. Deja a Ashley aquí y continúa de frente.



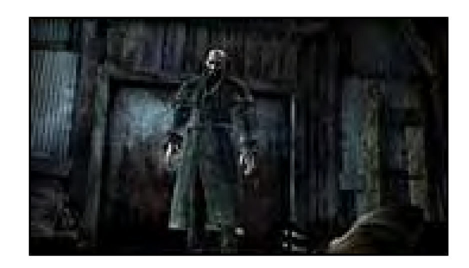
Vence a dos enemigos que te encuentras (uno de ellos tira un explosivo) y verás un altar lleno de sangre y un cofre que puedes abrir para conseguir **una joya.**



Ahora vuelve donde dejaste a Ashley y baja con ella por las escaleras. Avanzando por este camino encontrarás un buhonero y una máquina de escribir.



Más adelante llegas a una casa. Acércate a ella y verás una escena. Para poder entrar en una pelea con el enemigo final de este capítulo debes presionar una combinación de botones (**L+R** ó **A+B**). en el momento justo.



CAPÍTULO 2-3

Si no lo haces el enemigo acabará contigo antes de empezar la batalla, pero si lo pulsas a tiempo, verás de nuevo una escena y empezarás el combate contra este enemigo.



Para derrotarle intenta acertarle a la cabeza con cualquier arma. Haz explotar los barriles rojos cuando él esté al lado de ellos. Para huir pasa corriendo a su lado antes de que te cierre el paso en una esquina. A veces puedes esquivar sus ataques pulsando una combinación de botones rápidamente.



Puedes subir al piso superior por unas escaleras que hay al fondo. Tienes plantas y munición pero además puedes aprovechar para dispararle desde allí. Debes tener cuidado porque lanza sus garras y si permaneces quieto delante de él te puede dañar.



Después de dispararle varias veces lograrás cortarle en dos (perderá las extremidades inferiores) pero todavía no habrás terminado con él. Ahora, al no tener piernas, se moverá arrastrándose y colgándose de las tuberías del techo.



Debes seguir disparándole en la cabeza, usa granadas si tienes para dañarle desde lejos y no dejes que te acorrale, intenta siempre estar lejos de él. Si tienes poca munición es mejor que guardes la escopeta para este segundo enfrentamiento ya que es más dificil acertarle.



CAPÍTULO 2-3

Si logras vencerle podrás coger de su cuerpo el ojo falso y después sal de la casa saltando a través del agujero que hay junto a las llamas.



Nada más salir Ashley se unirá de nuevo a ti. Ahora vuelve al teleférico para regresar a la gran puerta que estaba cerrada. Usa el ojo y podrás pasar por aquí.



Al cruzar verás cómo un camión se dirige hacia ti cuesta abajo.

Dispárale al motor (a la parte delantera) para hacer que explote y caiga al suelo. Si no lo haces bien acabará por atropellarte.



Recoge los objetos que aparecen del camión y vence a los enemigos que bajan hacia ti. Al final del camino verás un gran castillo. Sigue avanzando para teminar el capítulo.



Fín del capítulo 2-3

CAPÍTULO 3-1

Comienzas el capítulo justo en la puerta del castillo, ya no podrás salir ni volver hacia atrás. Avanza hacia delante y verás unas escaleras al fondo, por ahí tienes que subir para continuar avanzando pero antes de subir puedes encontrar munición y plantas en la parte de abajo. Verás una habitación en donde dentro encuentras una máquina de escribir y un buhonero.



Continúa subiendo por el único camino posible y llegarás a una zona en donde desde arriba te disparan grandes proyectiles con fuego. Si Ashley es alcanzada por uno de ellos morirá al instante.



Pasa corriendo entre explosión y explosión o usa el rifle para disparar al enemigo que te dispara desde arriba. Después continúa por el camino que hay bajo él.

A la izquierda tienes unas pequeñas escaleras con dos enemigos debajo. También hay una sala con objetos y un gran cañon que no puedes usar desde aquí. Sigue avanzando subiendo las escaleras y al llegar arriba podrás disparar desde lejos a los enemigos que lanzan los proyectiles, usa el rifle para disparar a los bidones explosivos que hay al lado de cada uno. Desde la primera posición (donde hay un gran portón cerrado) puedes dar a dos de ellos.

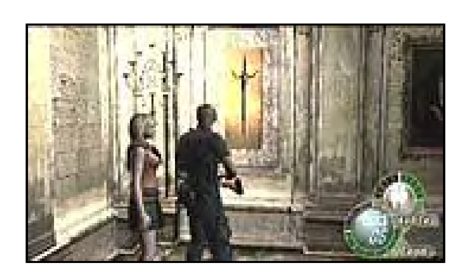


Después cruza por la pasarela que hay para acertar al último de ellos. En este lado tienes una habitación en donde puedes coger objetos y otra pasarela que te lleva a una zona circular con una manivela. Accionala para hacer que suba el cañón de abajo y poder usarlo desde aquí.



CAPÍTULO 3-1

Una vez que hayas disparado el cañón se habrá abierto un camino en donde estaba la gran puerta cerrada. Regresa allí y avanza por el nuevo camino hasta llegar a una puerta (justo antes verás un nuevo buhonero). Aquí dentro verás en la pared una espada (de platino), cógela y sube al piso superior.



Allí tienes varios objetos para coger y también varios enemigos. Además subirán desde abajo varios enemigos más. Ten cuidado porque algunos de ellos tienen un parásito dentro.

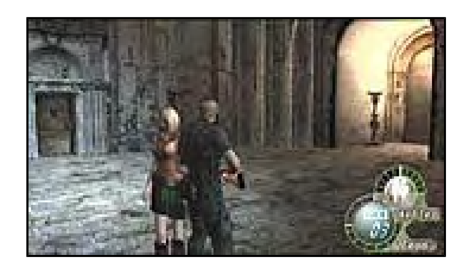


Aquí arriba tienes otra espada (dorada) que también debes coger. Una vez derrotados los enemigos baja las escaleras y coloca abajo la espada dorada. Vuelve a subir y coloca la espada de platino en donde estaba la espada dorada.

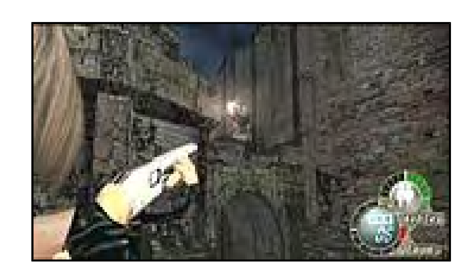
Así se abrirá una puerta oculta. Entra para acceder a una nueva zona del castillo.



Avanza un poco y encontrarás dos puertas. La más grande está cerrada y necesitas encontrar la llave para poder pasar, así que dirígete hacia la puerta más pequeña.



Allí llegas a un callejón con varios enemigos, uno de ellos está en una zona elevada y te disparará flechas de fuego. Mira hacia arriba para localizarle y hazle caer de un disparo con cualquier arma.



CAPÍTULO 3-1

Continúa avanzando y antes de poder entrar en otra puerta, tendrás que derrrotar a dos enemigos que se cubren con escudos. Usa la escopeta para rompérselos fácilmente.



Al entrar en esa puerta varios enemigos saldrán de una habitación, puedes entrar en ella una vez derrotados para coger algún objeto pero el camino para avanzar lo tienes hacia el oeste (enfrente de la puerta de la habitación). Por ese camino llegas a otra puerta, dentro hay plantas que puedes recoger y un cofre que contiene la llave que necesitas.



Cuando la cojas entrarán varios enemigos por la puerta, véncelos y regresa a la zona de la puerta grande que ahora podrás abrir con la llave recién conseguida.



Dentro verás una gran sala con unas escaleras en el centro. Camina hacia ellas para ver una intro. Después te cortarán el camino con una gran losa de mármol. En ella, verás la imagen de un caballero luchando contra una bestia (ésta es un hueco en donde encajarán unas piezas más adelante).



Continúa por el camino que hay hacia la derecha (tienes otra puerta en el lado izquierdo pero está cerrada). Al pasar tendrás la puerta de la prisión cerrada, debes avanzar hacia el frente.



CAPÍTULO 3-1

Al girar la esquina verás unas estatuas que lanzan fuego y te impiden pasar. Justo antes de llegar a ellas verás en la pared de la derecha un cuadro, fíjate en él y verás una llave pegada al lienzo.



Acércate para cogerla y regresa a la puerta de la prisión (la última puerta que viste cerrada en esta zona). Ahora podrás entrar. Deja a Ashley esperando en las escaleras ya que abajo te espera un combate.



Allí encuentras una celda con un enemigo dentro, debes entrar en ella para pulsar una palanca (que haga desaparecer el fuego de las estatuas anteriores).
Al hacerlo el enemigo se despertará y la puerta de salida quedará cerrada. El enemigo no puede verte, pero sí oirte.

Para derrotarle debes dispararle en la espalda. Puedes darle fácilmente cuando él se lanza corriendo hacia una pared y clava sus garras en ella.



Puedes lograrlo disparando a una de las campanas, al oirla se lanzará hacia ella y podrás aprovechar para disparar a su punto débil.



Debes acertarle varias veces para derrotarle. Al hacerlo la puerta de salida se volverá a abrir, pulsa la palanca si no la has activado antes y regresa al pasillo de las estatuas que lanzaban fuego.



CAPÍTULO 3-1

Al acercarte a las estatuas aparecerán enemigos, alguno de ellos llevan explosivos y otros arcos con flechas de fuego.



Avanza por el único camino que existe y llegarás a una puerta. Entra y verás una gran sala en la que aparecen muchos enemigos. Varios de ellos tienen escudos.



Tienes jarrones por la sala que puedes romper para encontrar dinero y munición. No malgastes esta última ya que al cabo de un rato aparecerán todavía más enemigos.



Tu objetivo es llegar al fondo de la sala y entrar en una puerta que hay bajando las escaleras.



Una vez allí verás en el suelo dos interruptores, debes dejar a Ashley encima de uno de ellos (pulsa el botón X para que se quede allí quieta) y después pisar tú el otro.



Una vez hecho se pondrá en marcha un mecanismo en la gran sala que hará aparecer una manivela (también aparecerán más enemigos).



CAPÍTULO 3-1

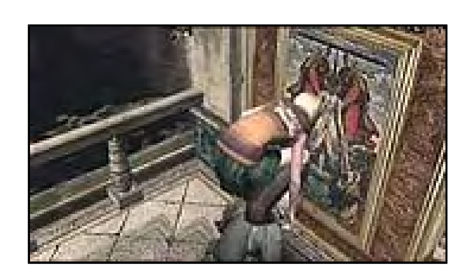
Regresa a la sala anterior y mueve la manivela que ha aparecido (no dejes sola a Ashley ya que caen enemigos del techo en la sala de los interruptores en el suelo). Al mover la palanca bajarán unas escaleras y podrás continuar avanzando.



Una vez arriba, verás unos pasillos elevados a los que no puedes subir y al fondo una zona de agua que te impide avanzar. Para poder pasar necesitas mover dos manivelas que hay en la parte de los pasillos superiores, esto hará que suban dos plataformas en el centro de la zona de agua.



Para poder mover las manivelas tienes que subir a Ashley para que sea ella quien lo haga. Lo hace automáticamente una vez que suba pero a la vez aparecen varios enemigos en los dos pisos.



Usa la escopeta para librarte de los más cercanos y el rifle para derrotar de un disparo a la cabeza a los que intentan coger a Ashley. Si llegan a cogerla apunta a los pies del enemigo para que la suelten sin arriesgarte a dañarla.



Al activar las palancas recoge a Ashley y entra en la puerta que hay tras el agua. Verás una sala con estatuas en el techo. Avanza hacia el pasillo del fondo y entonces verás como Ashley queda atrapada.



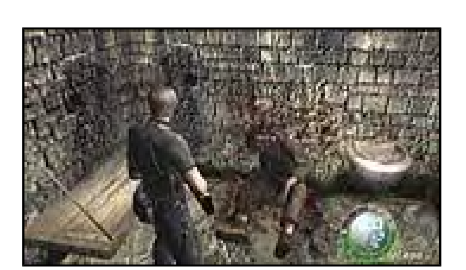
Fín del capítulo 3-1

CAPÍTULO 3-2

En el pasillo donde desaparece Ashley hay una puerta, entra por ella y continúa avanzando por el único camino posible. Irás avanzando por pasillos y en uno de ellos aparece un enemigo invisible al que le brillan los ojos. Usa la escopeta para derrotarle. Sigue avanzando y llegarás a una especie de piscina vacía. Aquí aparecen otros dos enemigos como el anterior. Fïjate bien ya que sólo por sus ojos puedes ver donde se encuentran.



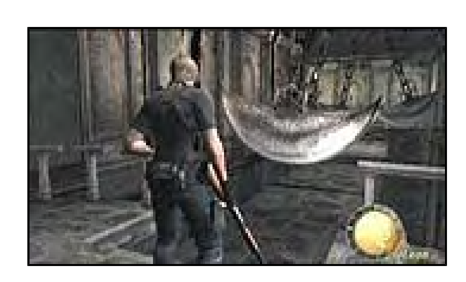
Baja a la piscina y sube por el lado contrario, allí hay otra puerta para seguir avanzando. Un poco más adelante llegas a una zona más amplia con varias celdas cerradas a los lados, aquí hay otros dos enemigos como los anteriores. Una vez vencidos, entra en las celdas y recoge todos los objetos que hay (munición, plantas y joyas).



Al fondo tienes un camino, pero que está cortado con agua. Para pasar por ahí primero debes seguir un pasillo que hay en esta zona y siguiendo el único camino posible llegarás a la sala de control, con una palanca que, al accionarla, vacia de agua la zona anterior.



Regresa a la zona anterior, volverán a aparecer enemigos invisibles, dos en los pasillos de vuelta y otros dos cerca de la zona que se ha vaciado de agua. Una vez derrrotados baja a la nueva zona y entra en la puerta. Verás unas escaleras para subir, continúa avanzando por ahí hasta llegar a un pasillo que tiene unas grandes cuchillas balanceándose desde el techo. Ten cuidado de que no te toquen o perderás toda tu energía, fíjate en las sombras que hacen las cuchillas en el suelo para saber hasta dónde puedes andar.



CAPÍTULO 3-2

Al cruzar el pasillo de las cuchillas entra en la puerta que ves y sube por las escaleras. Arriba hay dos barriles y una puerta, entra en ella y estarás en la parte superior de la sala en donde desapareció Ashley. Abajo verás cómo se celebra un rito satánico. Si te oyen huirán.



Antes de que esto ocurra, lanza alguna granada incendiaria hacia abajo. Después baja y recoge los objetos que te hayan dejado. Antes de bajar puedes saltar a las lámparas para recoger varios objetos en los pasillos laterales. Ahora sube las escaleras que hay, ya que ahora hay una valla abierta arriba. Allí verás a un buhonero.



Continúa por la puerta que hay junto al buhonero. Llegas a una sala con varios enemigos en una zona elevada.

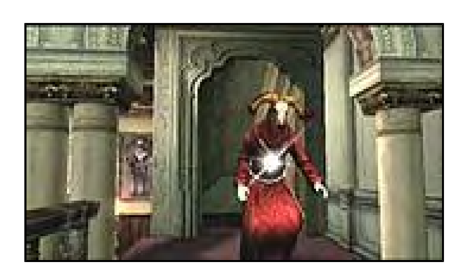
Puedes dispararles desde aquí abajo con el rifle.



En el lado izquierdo (saltando a través de la ventana que está junto a un barril explosivo) verás una puerta para subir al pasillo en donde se encuentran los enemigos.



El enemigo de rojo irá huyendo cada vez que tú avances, así que debes ir siguiéndole. En la siguiente sala podrás llegar a una puerta que está cerrada (para ir a la galeria), se abre con la llave que lleva el enemigo de rojo colgada del cuello.

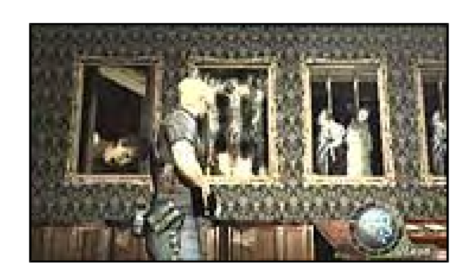


CAPÍTULO 3-2

El enemigo de rojo volverá a huir (da igual que hayas llegado a dispararle o no) y regresará a la sala anterior. Síguele hasta allí y verás cómo maneja una ametralladora en el centro de la habitación. Puedes vencerlo subiendo arriba y disparándole con el rifle o desde abajo corriendo a su alrededor y cuando pare dispararle con la escopeta. En cualquier caso debes esperar a que recargue la ametralladora para poder dispararle.



Nada más vencerlo podrás recoger la llave de la galería. Cógela y ve a la puerta de la galería que antes encontraste cerrada. Al entrar verás unos controles y en la pared cuatro cuadros. El objetivo aquí para poder abrir el camino oculto es hacer que entre los cuatro cuadros sumen seis personas. Hay múltiples combinaciones para lograrlo.



Continúa por el único camino posible y llegas a una sala en donde tendrás que pulsar dos botones. Aparecen varios enemigos, dos de ellos se esconden detrás de un cuadro que se levanta de vez en cuando, son los más peligrosos ya que tienen lanzamisiles.



Para el primer interruptor solamente debes rodear la habitación y fijarte en las paredes (lo verás junto a una puerta). Para el segundo tienes que entrar en una puerta que te lleva a una vasija en un pequeño y estrecho pasillo. Al abrirlo lo encontrarás.



Al salir te estarán esperando los dos enemigos con lanzamisiles junto al cofre. Al vencerlos cruza la pasarela para llegar al cofre y ábrelo. Conseguirás una de las piezas que necesitas.

CAPÍTULO 3-2

Al coger la pieza se abrirá una puerta blanca (al lado del interruptor que hacía aparecer el cofre). Una vez dentro verás una máquina de escribir y un pasillo largo por donde tienes que continuar. Sigue el único camino posible hasta salir al exterior (antes encuentras una puerta cerrada). Allí verás una fuente (puedes disparar a los pájaros para conseguir objetos extra) y una puerta cerrada (más adelante puedes entrar aquí si regresas con Ashley).



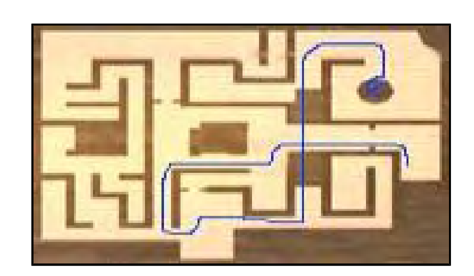
Coge los objetos que hay en la fuente y continúa avanzando hacia unos barriles que puedes romper. Después de romperlos continúa avanzando, pasarás por delante de una puerta cerrada antes de llegar a un laberinto de setos. Necesitas conseguir allí dos piezas, que unidas, te permiten abrir la puerta que has visto cerrada.



Al llegar al laberinto debes tener cuidado porque varios perros aparecen repentinamente y se lanzan hacia ti sin previo aviso. Son muy rápidos, así que ve preparado con tu escopeta en todo momento.

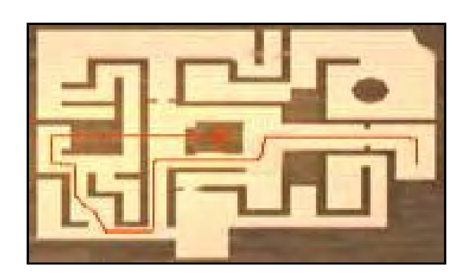


Para llegar la primera mitad del símbolo que necesitas sigue el siguiente camino: Pasando la puerta de entrada ve recto hasta la pared, esquívala por la izquierda y continúa recto hasta llegar a la pared de setos. Gira a la izquierda y ve hasta el final, gira de nuevo a la izquierda (aquí te aparecerán perros). Véncelos y ve por el camino que tiene unas escaleras en él (el segundo). Súbelas, baja por el otro extremo y por último continúa por el camino que hay a la derecha (a la izquierda encuentras un cofre con munición). Al coger la parte del símbolo aparecerán más perros.



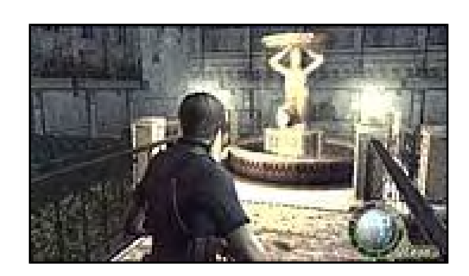
CAPÍTULO 3-2

Para llegar a la segunda pieza (que se encuentra en el centro del laberinto), sigue este camino desde la entrada:



Pasando la puerta de entrada ve recto hasta la pared, esquívala por la izquierda y continúa recto hasta llegar a la pared de setos. Gira a la izquierda y ve hasta el final, gira a la derecha, después ve por el primer camino que sale a la derecha y al llegar a la pared gira a la izquierda.

Así llegas a unas escaleras, súbelas y llegarás a una estatua. Acércate a ella y podrás recoger la segunda pieza que necesitas.



Una vez que cojas la pieza únela con la anterior y sal del laberinto para abrir la puerta que antes estaba cerrada. Al entrar verás una intro y después terminará el capítulo.

Fín del capítulo 3-2

CAPÍTULO 3-3

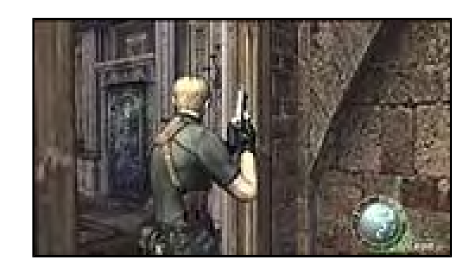
Debes avanzar por el interior de este edificio, primero da una vuelta por allí para coger todos los objetos que veas, en un pequeño cuarto verás a un buhonero.



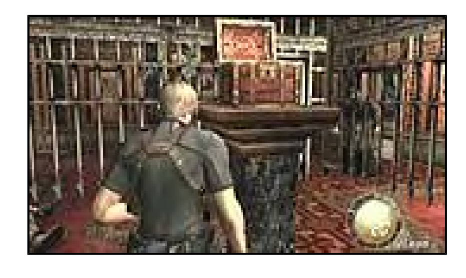
Una vez hecho esto entra en la puerta que hay cerrada y continúa avanzando por el pasillo. Llegarás a una sala en donde ves un pasillo detrás de un mostrador junto a una puerta cerrada con una reja. Si en el mostrador tocas un timbre que hay aparece al fondo un cuadro.



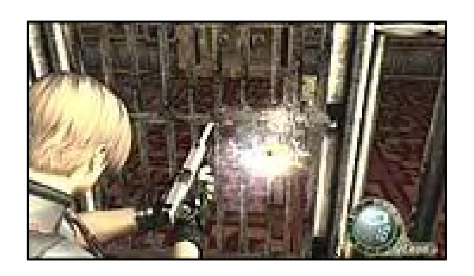
Si sigues avanzando por el otro camino que hay, llegarás a una gran sala con objetos y munición y una puerta cerrada con un candado. Dísparale para poder pasar y así quedará la puerta abierta. Es el otro lado de un camino por el que pasaste antes, de momento no tienes que volver por aquí.



Regresa al mostrador, toca el timbre y dispara a la botella que hay en la pintura. Así se abrirá la reja que te impide entrar en la puerta de al lado. Al hacerlo verás un cofre en el centro de la habitación. Pero nada más acercarte caerás en una trampa.



Aparecen varios enemigos, uno de ellos bastante complicado de vencer aquí dentro (el ciego con grandes cuchillas en sus manos). Lo mejor es que salgas cuanto antes de la jaula disparando al cerrojo de la puerta. Una vez fuera te será más fácil derrotar a los enemigos.



CAPÍTULO 3-3

Una vez derrotados los enemigos puedes coger el objeto que hay en el interior del cofre y continuar avanzando por la puerta que hay al otro extremo de donde entraste. Llegarás a un pasillo y al final de él verás una sala con dos alturas, abajo hay varios enemigos.



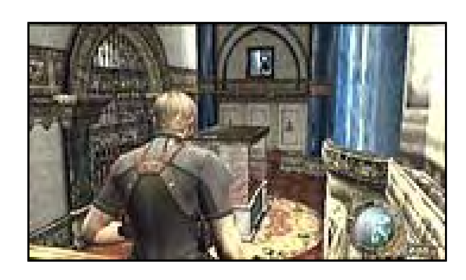
Derrótalos antes de continuar y después baja a la parte inferior. Allí verás una reja y detrás un enemigo al que también puedes derrotar. Al lado hay un mecanismo con una gran palanca, muévela para ponerlo en marcha.



Al hacerlo aparecerá un camino para poder avanzar por la zona elevada. Vuelve a subir y cruza la pasarela (con cuidado de los enemigos que han aparecido nuevos). Al cruzar tienes una puerta pero primero ve por el camino que hay a la izquierda.



Derrota a los enemigos de esta sala (habrá uno al fondo que te dispara flechas de fuego) y después coge el lanzamisiles y el resto de objetos que veas. Si no has comprado anteriormente al buhonero una caja más amplia, vuelve atrás y hazlo para poder llevar todos los objetos.



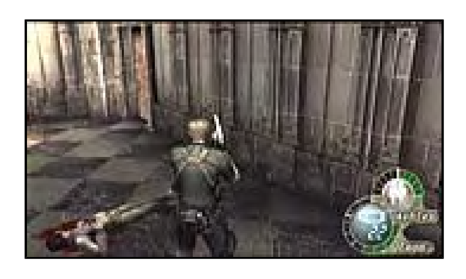
Ahora vuelve a la pasarela y entra en la puerta que había detrás, continúa avanzando por el único camino posible y llegarás a una máquina de escribir y una puerta de salida.



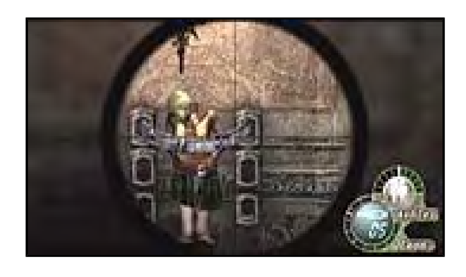
Fín del capítulo 3-3

CAPÍTULO 3-4

Empiezas el capítulo en una amplia sala con dos alturas. Tú estás en la parte superior en donde puedes ver el cuerpo sin vida de Luis. Da una vuelta por esta sala ya que puedes recoger diferentes objetos (munición y dinero).



Al acercarte al pasillo verás que abajo está Ashley atrapada por unos hierros. Para liberarla debes usar el rifle y disparar a los hierros con cuidado de no darle a ella. Si le aciertas a ella, terminará la partida al instante.



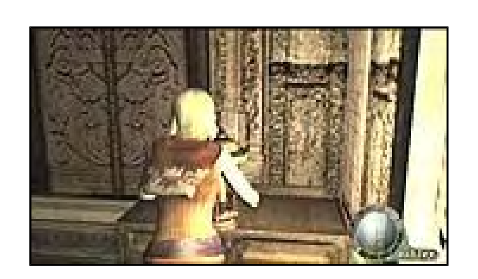
Al liberarla, se abrirán las puertas de abajo y aparecerán varios enemigos. De nuevo tendrás que dispararles para evitar que la rapten. Dispara a la cabeza de los que están lejos de ella o a los pies si ya la han cogido para que caigan y la suelten.



Tendrás que defenderla durante un rato, al cabo de unos minutos dejarán de aparecer enemigos y ella podrá entrar en una puerta.



Al entrar pasarás a controlar a Ashley. Lo primero que debes hacer es grabar la partida en una máquina de escribir, después avanza y verás una reja que te impide seguir.
Aquí hay varios enemigos y tú no tienes ningún arma, pero puedes coger las lámparas para lanzárselas a los enemigos.



CAPÍTULO 3-4

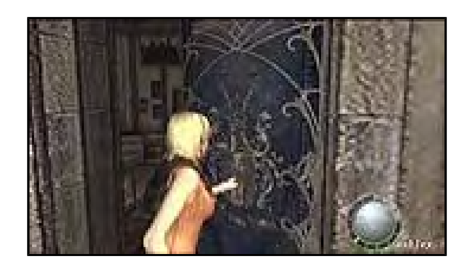
Para abrir la reja que te impide pasar debes mover una manivela que está detrás de unas mesas (puedes pasar por debajo de ellas). Usa todas las lámparas para deshacerte de los enemigos.



En la siguiente sala hay dos manivelas más. Tienes que mover ambas para abrir el camino cerrado con dos rejas. Al abrir el camino puedes pasar a un pasillo.



Al final del pasillo hay una puerta con un extraño dibujo pero de momento no puedes hacer nada en su interior.



Continúa por el otro camino y llegarás a otra puerta que te da paso a una pequeña sala oscura. Nada más entrar verás un armario que puedes mover, detrás de él hay un interruptor que debes pulsar. Ahora pasa por debajo de la mesa que hay a la izquierda de la puerta de entrada y pulsa otro interruptor que hay allí.



Ahora podrás pasar una reja y coger una pieza que hay encima de la chimenea y pulsar otro interruptor. Sal y vuelve a pulsar el primer interruptor. Ahora pasa de nuevo por debajo de la mesa y podrás llegar a otra puerta. Entrarás en un pasillo con varias estatuas con armadura, avanza por el único camino posible.



Al final del pasillo hay una pequeña sala en donde ves un puzzle con el dibujo de un escudo descolocado.

CAPÍTULO 3-4

Primero debes completar el dibujo del escudo. Una vez hecho podrás colocar en él la tablilla que recogiste anteriormente. Al hacerlo se abrirá un camino para que puedas seguir avanzando.



Así llegarás a una estatua con un medallón colgado. Cógelo y se activará un mecanismo que hará aparecer un cofre. Ábrelo para recoger la segunda pieza.



Ahora deberás esquivar a las estatuas anteriores que han cobrado vida para regresar por donde has venido. Las estatuas que van andando esquívalas corriendo pero hay otras que están quietas y para esquivarlas deberás pulsar una combinación de botones en el momento justo.

Una vez que salgas del pasillo de las estatuas entra en la otra habitación que había. Coloca la insignia de la familia Salazar que cogiste anteriormente (el medallón que tenía la estatua) en el pilar que hay : así podrás poner en funcionamiento un mecanismo que abre un camino oculto.



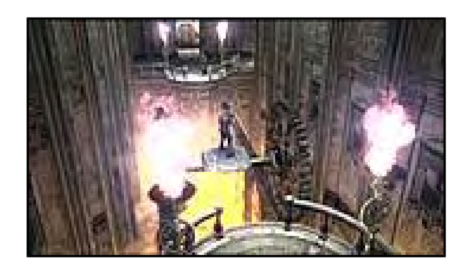
Sube las escaleras que verás y continúa por el único camino posible. Llegarás a una puerta y al abrirla encontrarás a Leon. Al reuniros volverás a recuperar el control de éste y además obtendrás los objetos que ha conseguido Ashley.



Fín del capítulo 3-4

CAPÍTULO 4-1

Avanza por el pasillo y entra en la puerta que hay al fondo. Allí verás una sala con dos caminos, una puerta y un extraño mecanismo de ruedas que te llevará a otra puerta (irás sólo, no te acompaña Ashley).



Si vas por la puerta llegas a un vagón que te dejará donde estaba el gran panel en el que tenías que encajar unas piezas, de momento sólo tienes dos de estas piezas, así que no puedes hacer nada aquí.



De momento debes seguir por el otro camino que había, el del extraño mecanismo que te cruzaba el abismo. Al otro lado de la puerta a la que llegas verás una gran sala con unas plataformas sobre la lava. Aparecen grandes dragones mecánicos que disparan fuego. Están controlados por un enemigo cubierto por la cabeza del dragón.



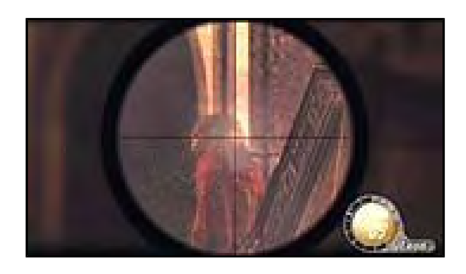
Dispara con el rifle a la cabeza del enemigo y si aciertas el dragón mecánico caerá a la lava. Aparecen varios, así que ten cuidado de dispararles desde lejos. Al avanzar un poco llegas a una jaula circular, si esperas un poco podrás saltar por una abertura a su interior y desde ahí seguir avanzando.



Una vez que alcances el otro extremo aparecen más dragones mecánicos y varios enemigos que caen del techo. Debes destruir al dragón que hay justo al fondo de donde te encuentras.



Para poderlo destruir ve hacia un lado (cubriéndote con unos de los paneles metálicos) y cuando dispare el fuego, sal corriendo hacia el lado contrario. En el otro extremo tendrás unos segundos para apuntar y disparar antes de que llegue de nuevo hasta tu posición.



Al vencerlo aparecerán unas escaleras, síguelas para llegar a un cofre en donde consigues la última pieza que te falta. Ahora regresa por donde llegaste aquí hasta donde estaba Ashley y después monta en el vagón. Así llegarás al panel en donde tienes que colocar las tres piezas, al hacerlo se abrirá un camino detrás de él.



Sigue avanzando por el único camino posible y detrás de la puerta verás otro vagón.

Al llegar a tu nuevo destino entra en la puerta y verás los pasillos de una lujosa mansión llena de cuadros en las paredes. Tienes varios caminos para avanzar, primero entra en la puerta que hay a tu izquierda según llegas. Allí verás dos estatuas en el centro de la habitación y cuatro interruptores en el suelo. Si colocas cada una en un interruptor y después a Ashley en otro y por último tú en el cuarto; se abrirá una puerta cerrada.



Avanza por este camino y llegarás a una sala en donde comienza a bajar el techo lleno de pinchos. Debes darte prisa y disparar a los cuatro interruptores rojos que hay entre los pinchos. Si no lo haces a tiempo acabarás aplastado por ellos.



Una vez hecho tienes una puerta abierta en una esquina de la sala.

CAPÍTULO 4-1

Avanza por el único camino posible y al entrar en una sala, de repente, Ashley quedará atrapada tras una reja. Una máquina excavadora se acercará a ella controlada por dos enemigos. Usa tu rifle para eliminarlos antes de que acabe con Ashley.



Así podrás recoger varios objetos que hay en la sala y abrir un cofre que contiene el Grial de la Reina. Al lado hay otra puerta que te devuelve a la habitación de los interruptores en el suelo y las estatuas. Ahora ve por el pasillo que tienes enfrente según sales de esta sala.



Puedes recoger varias joyas que hay en las estatuas del lado izquierdo. Entra en la puerta que al fondo y sigue el pasillo que hay detrás (en donde verás una estatua de un león y después varias armaduras en fila.



Dos armaduras cobrarán vida y te atacarán al intentar pasar. Para esquivarlas debes pulsar los botones **A + B** o **L + R** en el momento justo. Después verás una sala circular, deja a Ashley fuera y entra sólo. Puedes ver el Grial del rey en el centro de la sala, al cogerlo aparecen varios guerreros a los que debes derrotar.



Para ello dispara con la escopeta a sus cabezas, así aparecerán unos tentáculos de su interior. Dispara a los tentáculos con el mismo arma para destruirlos definitivamente.

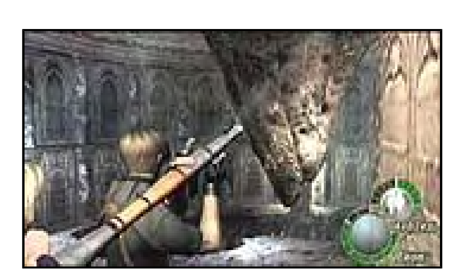


CAPÍTULO 4-1

Ahora debes ir por el único camino que te queda (enfrente de la puerta por la que llegaste a esta zona). Es un pasillo que te lleva a una puerta cerrada (con dos estatuas delante). Hay varios enemigos si te acercas con los dos griales. Véncelos con la escopeta para destruir sus escudos.



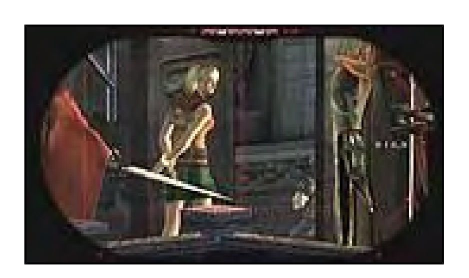
Acércate a la puerta y deja cada grial en su estatua correspondiente. Al abrirse la puerta, entra en ella y continúa avanzando para llegar a una gran puerta. Al entrar verás un gran tentáculo en el techo que tienes que lograr que caiga a base de disparos. Si antes de entrar sales por la ventana y subes las escaleras, puedes llegar a la parte superior de esta sala. Con un disparo del lanzamisiles desde aquí arriba puedes destruirlo (puedes comprar otro más adelante al buhonero).



Lo hagas de una manera u otra debes ir al centro de la sala (desde arriba puedes bajar de un salto por la ventana). Aparecerán unos monstruos voladores que escupen ácido, nada más aparecer se llevarán a Ashley volando. Debes vencer a todos los que aparezcan para poder continuar. Después acércate a una palanca que hay pegada a la pared, pero el puente levadizo no llegará a caer, para completar el camino dispara con el rifle a los enganches de la puerta.



Al abrir el camino, entra por la puerta que hay detrás y podrás comprar al buhonero y grabar la partida. Continúa por el pasillo y al salir de los pasillos por otra puerta verás una gran torre a la que te debes dirigir. Verás como Ashley entra dentro de ella custodiada por varios enemigos.

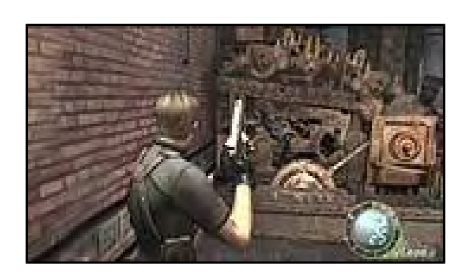


CAPÍTULO 4-1

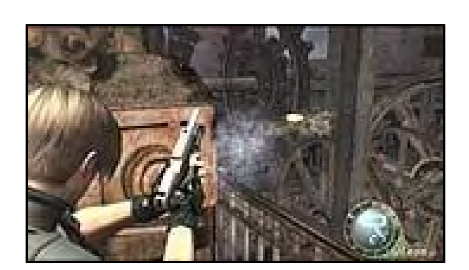
Una vez que llegues a la torre del reloj debes entrar en ella. Hay varios enemigos alrededor y otros enfrente que te lanzan proyectiles de fuego, puedes eliminarlos con el rifle.



Cuando estés dentro de la torre tienes escaleras para ir hacia abajo o arriba. Abajo del todo está la puerta de salida pero debes accionar primero la palanca que está en el piso superior.



Para poderla accionar necesitas disparar a tres tacos de madera que están entre los engranajes.



Puedes ver fácilmente dos de ellas desde este mismo piso y otro uno más abajo. Vuelve a mover la palanca cuando hayas disparado a los tres y baja al sótano para poder salir por la puerta. Ten cuidado porque ahora aparecerán varios enemigos, algunos de ellos con flechas o explosivos.

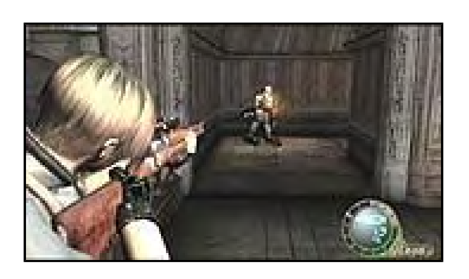


Una vez fuera de la torre avanza hacia el puente (por donde se acercan varios enemigos). Derrótalos para seguir avanzando, aunque antes de que llegues al final aparecerán más y por ambos lados. Intenta dejarlos a todos en el centro del puente y usa una granada incendiaria para acabar con ellos fácilmente. El enemigo de rojo no avanzará pero puedes derrotarlo después sin problemas. Una vez derrotado entra por la puerta que ves.



CAPÍTULO 4-1

Nada más entrar verás al fondo varios enemigos. Puedes derrotar a alguno sin acercarte, pero en cuanto dispares se acercarán corriendo dos enemigos ciegos con cuchillas en sus manos. Debes derrotarlos a todos para que se abra la puerta del fondo. Usa las campanas para atraer a los ciegos y apunta con el rifle a su espalda.



Una vez derrotados coge todos los objetos que hay bajo las vasijas y entra en la puerta que se abre. Continúa avanzando por el único camino que hay hasta llegar a donde tienen a Ashley atrapada.



Verás unas escenas y al caer por un pozo pulsa los botones **A + B** o **L + R**. Si lo haces en el momento justo, no caerás de golpe y podrás continuar por los subtarráneos.

Allí abajo puedes conseguir varios objetos y verás un buhonero y una máquina de escribir. Al lado tienes unas escaleras para subir a un túnel. Según vas avanzando por él verás que algo te persigue.



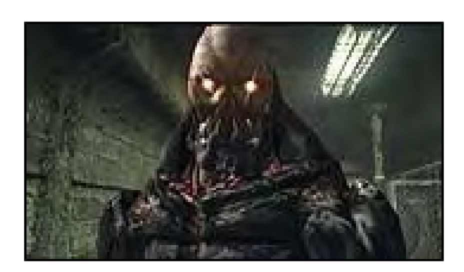
Al final del túnel puedes entrar en una puerta. Ahora tienes dos caminos, uno hacia la derecha (en donde está el ascensor que necesitas coger pero que está desactivado) y otro recto. De momento sigue por ahí y verás dos puertas más, una a la izquierda en donde hay munición y otra al fondo en donde está el interruptor que da energía al ascensor.



Al pulsarlo te dirán que el ascensor estará en 4 minutos. Debes esperar ese tiempo esquivando a un enemigo que aparece.

CAPÍTULO 4-1

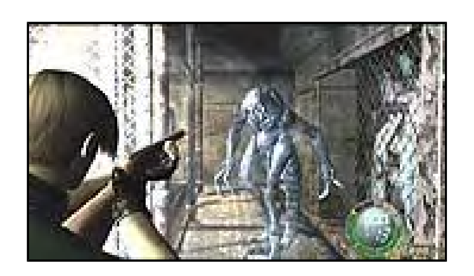
Para escapar de este enemigo corre de un lado para otro y debes estar atento, para cuando ataque pulsar la combinación de botones correcta.



Al cabo de un tiempo se abrirá la puerta y podrás ir al ascensor, por el pasillo debes seguir esquivándole. Cuando el enemigo esté cerca tuyo y no ataque, puedes usar unos de los bidones de nitrógeno líquido que hay repartidos por esta zona. Si te pones a su lado, podrás tumbarlo y congelar momentáneamente al enemigo.



Aprovecha cuando esté congelado porque puedes dañarle disparándole al cuerpo. No es necesario vencerlo, pero puedes lograrlo de esta manera.



Cuando pase un tiempo el ascensor llegará. Dirígete a la primera sala que había al principio de la zona (si no lo has vencido tendrás que seguir esquivando al enemigo). Allí puedes coger munición y usar el ascensor para escapar y terminar el capítulo.



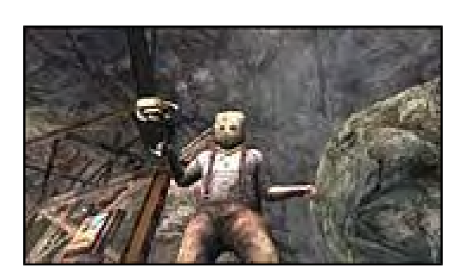
Fín del capítulo 4-1

CAPÍTULO 4-2

Tienes un buhonero al lado y unos barriles en donde conseguir munición. Después de recogerla entra en la puerta grande de metal. Hay otra más pequeña que te lleva al minijuego de tiro. Avanzando por el único camino posible, encontrarás dos enemigos con una antorcha en un túnel. Poco después llegás a una mina llena de enemigos. Primero acaba con todos los que veas desde arriba y después baja a la parte inferior. Allí tienes una palanca que debes pulsar.



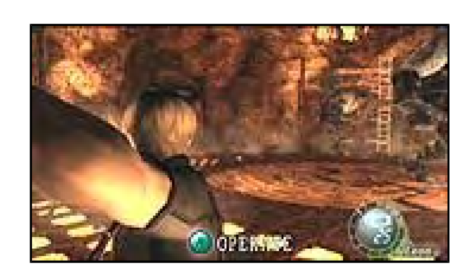
Esto hará aparecer un vagón, pero antes de terminar su recorrido, el mecanismo falla y no llegará a bajar. Necesitas pulsar otra palanca, que también está aquí abajo, para restablecer la energía. Al hacerlo aparecerán más enemigos, uno de ellos con una sierra mecánica.



Véncelos y después tienes que pulsar de nuevo la primera palanca para que el vagón llegue hasta abajo y puedas coger la dinamita que hay en él. Al cogerla acércate a la roca que te impide pasar y colócala encima. Al explotar dejará el paso libre y podrás llegar a otra puerta.



Al pasar por ahí estarás en una gran sala circular. En ella hay una palanca que abre una trampilla en el centro de la sala. Si te acercas a la salida aparecen dos grandes enemigos (que ya has visto anteriormente). Atacan de la misma manera que en los combates anteriores, sólo que esta vez hay dos al tiempo. Uno de ellos puedes derrotarlo fácilmente activando la palanca cuando pase por encima de la trampilla central.

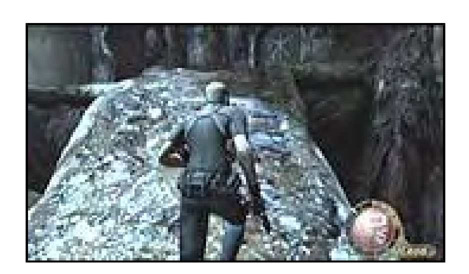


CAPÍTULO 4-2

Al segundo tendrás que derrotarle disparándole al cuerpo para que aparezcan los tentáculos en su espalda, y después atacándoles a estos. Para alejarte rápidamente del enemigo puedes subir las escaleras y usar la tirolina desde allí arriba. Si te quedas quieto encima de la escalera, te tirará.



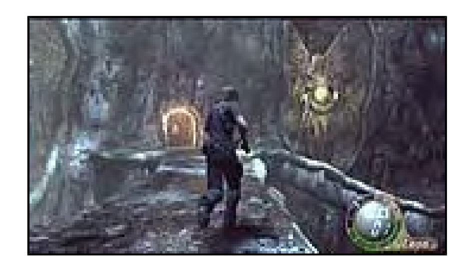
Una vez derrotados los dos enemigos coge el objeto que te deja y entra en la puerta por donde salieron ellos para seguir avanzando. Continúa andando por el túnel, al salir de él estarás en una gran cueva en donde aparecen varios enemigos voladores. En el centro de la cueva verás un abismo. Tienes un camino que avanza pegado a la pared, avanza por él y llegarás a una rampa que termina en una puerta cerrada. El objetivo es abrirla y continuar tu camino por ahí.



Antes de llegar ahí puedes entrar en una cueva y tienes otra más si continúas avanzando pegado a la pared. En cada una de estas cuevas hay un interruptor que debes activar.



Al hacerlo aparecen más enemigos que irán a por ti, pero además se activarán unos mecanismos que conseguirán abrir la puerta que estaba cerrada. No avances rápidamente o te rodearán los enemigos voladores. Avanza sólo cuando los hayas derrotado desde dentro de las cuevas.



Cerca de la puerta hay volando más enemigos, puedes destruirlos con el rifle desde lejos. No dejes de coger los objetos que hay en esta zona (en el interior de las cuevas puedes encontrar plantas y por el camino que sube a la puerta también hay munición).

CAPÍTULO 4-2

Una vez dentro de la puerta hay unas grandes rocas que suben y bajan a través de cadenas. Debes pasar por debajo de ellas con mucho cuidado ya que un sólo golpe acabará contigo.



Poco después verás en el lado izquierdo una palanca en la pared (si no la pulsas no podrás seguir avanzando).



Al final del recorrido llegarás a una tumba en donde delante hay un pedestal.



Al coger el objeto que hay en él, se activará un mecanismo y podrás acceder a una nueva zona.



Fín del capítulo 4-2

CAPÍTULO 4-3

Dentro de una casa que ves enfrente hay un buhonero y una máquina de escribir. Continúa avanzando por la parte derecha de la casa hasta que encuentres varios enemigos. Dispárales desde lejos con el rifle. Detrás de una hoguera verás una puerta cerrada, así que continúa hacia la derecha y salta por la ventana dentro de una casa.



Aquí verás una manivela, úsala para abrir la trampilla y poder bajar. Allí verás un pilar dorado, sigue avanzando por detrás suyo y llegarás a una sala con varios enemigos y algunos cepos en el suelo. Al fondo tienes una puerta cerrada (para entrar en la mina). La Llave está en el edificio que hay a la izquierda.



Antes de subir derrota a todos los enemigos que veas ya que saldrán muchos más cuando lo hagas.

Puedes subir por la escalera de mano que hay en el centro o por una puerta que hay en la parte trasera. Aquí dentro hay un enemigo con una sierra eléctrica y otros con explosivos y antorchas. Una vez dentro acaba con todos ellos y coge la llave, está encima de una mesa en la parte de arriba del edificio.



Una vez en tu poder baja de nuevo (puedes hacerlo saltando por la ventana si te persiguen enemigos) y abre la puerta que estaba cerrada para entrar en la mina. Aquí te espera una trampa mortal. El techo comienza a bajar con pinchos, igual que en la anterior ocasión dispara a los interruptores rojos para detenerlo. En esta ocasión también tendrás que tener cuidado con varios bichos que hay por el suelo.



Ahora entra en la puerta que se abre.

CAPÍTULO 4-3

Al entrar tienes unos barriles a la derecha y unos vagones a los que te puedes subir. Para ponerlos en marcha debes disparar a la palanca que hay. Tendrás que aguantar vivo hasta el final del recorrido mientras varios enemigos van saltando a los vagones. Lo mejor es que te coloques en el último vagón para verlos venir y tenerlos juntos.



De vez en cuando pasarás por debajo de unos tablones que te pueden golpear. Si hay enemigos delante tuyo, les golpeará a ellos, y si no puedes esquivarlos pulsando **L + R** en el momento indicado. A la mitad del recorrido un enemigo parará el vagón; debes disparar a la palanca para volver a ponerlo en marcha.



Al final del recorrido la via se termina y debes saltar para no caer al vacio.

Después pulsa el botón A repetidamente para subir y ponerte a salvo.



Ahora avanza y llegarás a una sala en donde puedes coger un medallón.



Si continúas por el único camino que hay volverás a salir al exterior. Dirígete a la puerta con el símbolo del león y ahora podrás abrirla con el medallón que has encontrado. Al abrirla podrás subir a un ascensor y al usarlo terminará el capítulo.



Fín del capítulo 4-3

CAPÍTULO 4-4

En esta nueva zona verás en el centro una enorme estatua. La puerta de salida está enfrente de ella pero si intentas ir hacia allí el camino quedará cortado. Necesitas accionar dos palancas para volver a completar el camino y poder pasar.



Sube al segundo piso por las escaleras de mano que hay a la derecha de la estatua, desde allí puedes derrotar a varios enemigos y después debes cruzar al otro extremo por encima de las manos de la estatua. Las manos se mueven de arriba hacia abajo, pero no las dos a la vez. En el centro de la estatua tienes una palanca para hacer que se mueva una u otra.



Una vez en el otro extremo, baja al piso inferior y podrás accionar la primera palanca. Se completará parte del camino.

Ahora debes subir al piso superior, puedes hacerlo desde una de las manos.



Una vez arriba derrota a todos los enemigos y pulsa la segunda palanca. Ahora estará completo el camino y podrás ir hacia él. Pero al bajar al piso inferior la estatua comenzará a andar y te perseguirá. Debes pulsar el botón A para escapar de ella y los botones L y R para esquivar las columnas que caen.



Al final del recorrido tienes que disparar al cerrojo de la puerta para poder salir. Detrás verás una torre, debes seguir huyendo de la estatua hasta llegar a ella. Antes de llegar debes saltar en el momento justo y pulsar repetidamente el botón A para no caer al vacio.

CAPÍTULO 4- 4

Una vez dentro de la torre lo primero que tienes que hacer es pulsar los botones L + R para esquivar un cuchillo. Después puedes recoger la munición que hay allí abajo y a continuación sube las escaleras. Al subir un tramo un enemigo pulsa una palanca y caerán unos barriles desde arriba, sube un tramo más y gira a la izquierda para ir por un camino estrecho de madera (en vez de seguir subiendo las escaleras).



Derrota a un enemigo que hay con guadaña y después sube las escaleras de mano que hay a su lado. Así alcanzarás una palanca que desactiva la caida de barriles, si sigues subiendo puedes recoger una planta y después debes ir hacia el ascensor que hay al lado de la palanca. Ahí debes tirar las cajas que tiene encima para que al pulsar el botón pueda funcionar.



Empezará a subir y mientras varios enemigos te disparan desde los diferentes pisos, también saltarán varios enemigos al ascensor. Debes aguantar allí dentro hasta que el ascensor llegue al piso superior.



Una vez arriba sólo tienes un camino por donde poder avanzar. Sigue este camino y al final del recorrido llegarás a otro ascensor. Antes de llegar aquí puedes romper varios barriles y conseguir munición y plantas.



Al final del recorrido encontrarás un buhonero y una máquina para grabar la partida. Justo a su lado hay una gran puerta, nada más entrar en ella verás unas escenas. Después entrarás en un enfrentamiento con un gran enemigo.

CAPÍTULO 4- 4

Para derrotar a este enemigo debes dispararle en el ojo varias veces (dependerá de lo potente que sea el arma, así que deberías haber subido su nivel con el buhonero antes de entrar aquí).



Cuando le hayas acertado varias veces se abrirá una parte del monstruo que dejará a la vista al enemigo. Debes disparar aquí para derrotar al monstruo. Si tienes un lanzamisiles, dispárale con él para destruirle de un disparo.

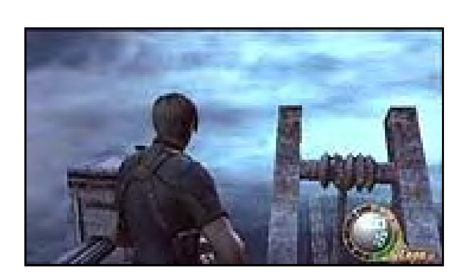


La abertura se volverá a cerrar dejándole fuera de tu alcance, repite de nuevo el proceso hasta acabar con él. Si no le derrotas rápidamente tendrás que ir esquivando sus ataques. Fíjate cuando abre una boca en uno de los tentáculos ya que te puede morder y acabar contigo en un solo ataque.

Una vez destruido puedes coger todos los objetos que hay en la sala si no los has recogido durante el combate. Hay varios barriles en la parte de abajo.



Ahora sube las escaleras que había detrás del enemigo (coge el dinero que te ha dejado) y entra en la puerta que hay detrás. Saldrás al exterior de la torre. Recoge los objetos que hay dentro de los barriles y después usa una cuerda que verás allí mismo, para bajar deslizándote por la pared.



Una vez abajo verás un ascensor. Sígue el único camino posible y encontrarás un buhonero y una máquina de escribir. Después pasa por la puerta de metal que hay allí mismo y avanza por el pasillo para ver unas escenas.

Fín del capítulo 4-4

CAPÍTULO 5-1

Comienzas el capítulo cuando llegas a una isla. Avanza por el único camino posible hasta que veas un camino a la derecha (si continúas recto puedes encontrar dos cajas con munición).



Continúa por el camino que había a la derecha y llegarás a la entrada a una fortaleza. Hay varios edificios en ruinas y al fondo tienes una puerta cerrada de donde saldrán enemigos. Antes de entrar allí, tienes que derrotar a varios enemigos que hay en la zona.



Entre estos enemigos aparece uno con una ametralladora. Cúbrete detrás de alguna pared y cuando deje de disparar, asómate y usa el rifle para derrotarle de 4 ó 5 disparos. Una vez derrotados debes abrir la puerta de donde salían los enemigos.



Para ello tienes que poner en marcha un interruptor (que enciende un haz de luz roja) y mover dos lentes para dirigirlo al lado derecho de la puerta. Para encontrar las lentes debes subir a los dos edificios que tienen unas escaleras de mano. Ponte a su lado para moverlos a izquierda o derecha..



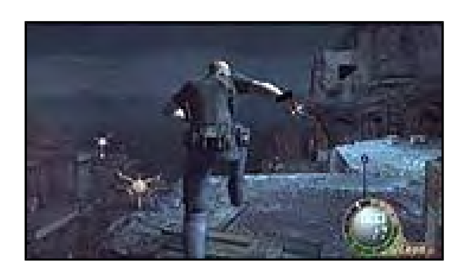
Una vez hecho esto la puerta se abrirá y podrás entrar en ella. Una vez dentro sigue el único camino posible y pulsa los botones **A + B** en el momento justo para esquivar una roca que tiran los enemigos.



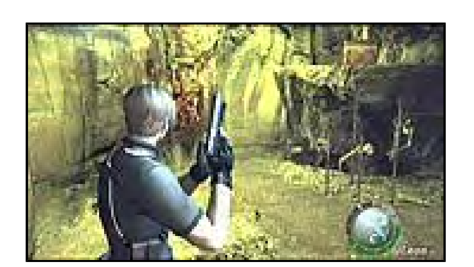
Continúa avanzando por el único camino posible (derrotando a los enemigos que encuentres) hasta llegar a unas escaleras de mano por donde puedes subir.



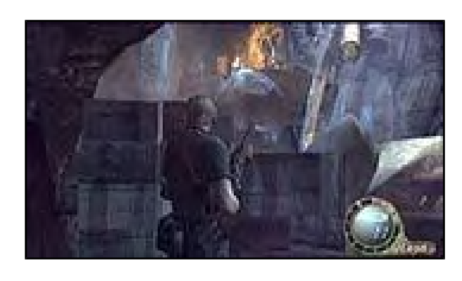
Una vez arriba recoge los objetos que veas y después salta a otro tejado por el único lugar por el que se puede avanzar.



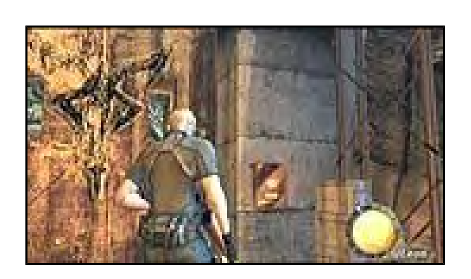
Aquí hay una cueva en donde puedes conseguir munición y además encontrar una sala que desprende luz amarilla. En ella hay un cofre con la figura de un gato.



Continúa avanzando por el camino que hay fuera de la cueva (dentro no hay ninguno más). Verás a varios enemigos en una zona elevada disparando flechas de fuego y explosivos. Hay una cuesta debajo de ellos por donde también corren algunos de ellos. Lo mejor es que esperes tras una pared mientras lanzan sus explosivos y vayas derrotándolos disparando con el rifle. Al lado de los enemigos de arriba hay un barril explosivo, puedes dispararle para hacerlo explotar.



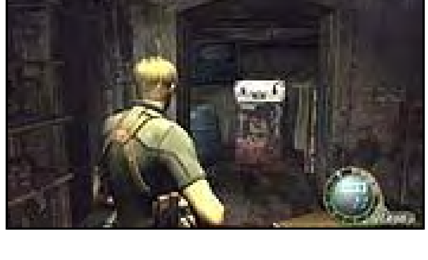
Al vencerlos, puedes subir por la cuesta y encontrar la puerta de salida (pulsa el interruptor que hay al lado para abrirla). A la izquierda de la cuesta tienes un camino para subir a donde estaban los enemigos. Puedes conseguir munición si vas primero por ahí.



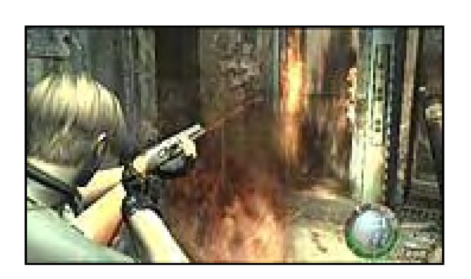
CAPÍTULO 5-1

Una vez que pases por la puerta verás unos enemigos acercándose hacia ti.
Véncelos y al fondo verás un buhonero y una máquina de escribir, un poco más adelante aparecen varios enemigos más. Véncelos (puedes hacerlo desde lejos con el rifle) y después continúa avanzando. Entra en la puerta que hay al final del camino y sigue el único recorrido que puedes por el interior del edificio.





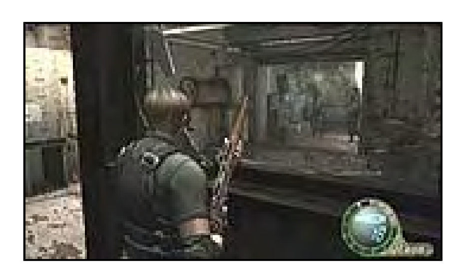
En el pasillo encontrarás a tu izquierda una puerta cerrada, de momento sigue recto y llegarás a otra puerta. Por aquí sólo tienes un camino, puedes encontrar objetos en las estanterías que encuentras. Pasarás por una serie de habitaciones pequeñas y sucias, también pasarás al lado de un armario de donde sale un enemigo quemándose.



Continúa avanzando y ahora verás dos caminos, unas escaleras que bajan al fondo y antes de llegar a ellas una puerta a la derecha.
Las escaleras te llevan a un sótano en donde hay varios enemigos y puedes coger varios objetos.
En la puerta anterior verás unas pizarras con unos mapas dibujados y más adelante unos monitores de video en donde puedes ver unas escenas de Ashley.



Después sal de la sala por la puerta que hay al fondo.
En el pasillo siguiente encuentras a la derecha una puerta en donde hay otro buhonero y una sala con el minujuego de puntería.
Si continúas recto verás una puerta que se levanta dejando ver a dos enemigos detrás que te lanzan explosivos.



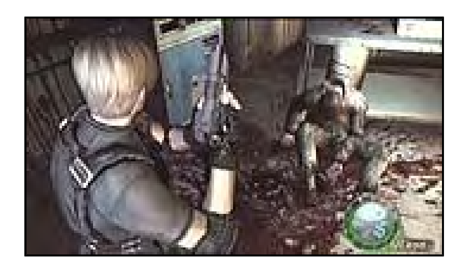
Véncelos y entonces aparecerán tres enemigos con arcos y flechas de fuego, derrótalos también. Al hacerlo la puerta quedará abierta y podrás seguir avanzando. Después de pasar por la siguiente puerta tienes a la izquierda una puerta cerrada y una máquina de escribir (esta puerta es la que no pudiste abrir anteriormente, ahora puedes abrirla desde aquí). Sigue recto subiendo las escaleras para ir a otra zona del laboratorio.



Encontrarás dos escaleras más y un pasillo que debes recorrer hasta el final. Allí habrá dos caminos, sigue primero el de la izquierda. Llegas a una sala de operaciones con una puerta cerrada. Para abrirla necesitas activar un panel de control que hay al lado. Para ello pulsa la siguiente combinación: **Azul, Verde, Verde, Rojo, Rojo** y **Rojo**.



Dentro encuentras unos monstruos que regeneran cualquier parte dañada de su cuerpo, excepto si les aciertas en su punto débil (de momento no puedes verlo, más adelante consigues un visor que te permite identificarlo). En el suelo encuentras un hombre que tiene a su lado una tarjeta, cógela.



Ahora ve hacia atrás y avanza por el otro camino que había (una puerta con una reja). Aquí tienes dos caminos más. Los dos tienen una puerta cerrrada, pero una puedes abrirla con la tarjeta que acabas de conseguir. Al entrar encuentras una pequeña sala con dos objetos importantes. A la derecha hay un interruptor que te permite desbloquear una compuerta (la que tiene una manivela en forma timón) y a la izquierda una grabadora de tarjetas.



CAPÍTULO 5-1

Primero programa la tarjeta en este aparato y después abre la compuerta que has desbloqueado para conseguir el visor infrarrojo. Únelo al rifle y equipate con él.



Ahora al usar este arma podrás ver a través de un visor de infrarrojos y localizar los puntos débiles de los regenerators. Al cogerlo aparece uno de ellos, derrótale con tu nueva arma..

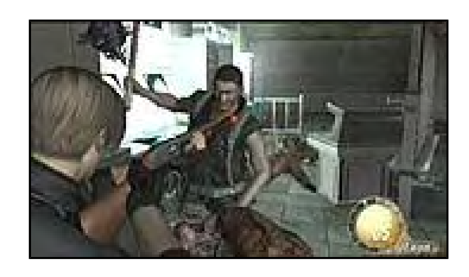


Ahora regresa hacia atrás y entra por la otra puerta que estaba cerrada (ahora puedes abrirla si has reprogramado la tarjeta anterior). . Sigue el único camino posible derrotando a los regenerator que encuentres. Llegarás a una sala en donde puedes manejar un gran gancho para coger contenedores de basura.

Puedes aprovechar y usar el gancho para coger algún enemigo y deshacerte de él, ya que ahora tendrás que bajar a donde están los contenedores. Sigue avanzando y llegarás al lugar en donde está Ashley encerrada. Dos enemigos están custodiándola. Véncelos y sigue por la otra puerta que hay (ya que no puedes abrir la de Ashley de momento).



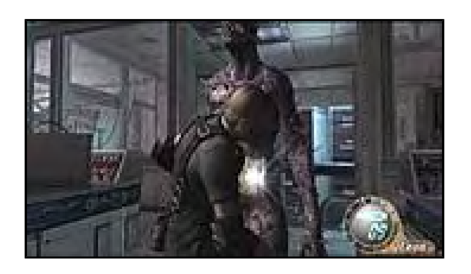
Avanza hasta llegar a una sala con varios enemigos y unas escaleras para bajar a la parte inferior. Vence a los enemigos y después baja las escaleras.



Coge los objetos que hay debajo y entra en la puerta que ves. Sigue el camino subiendo las escaleras y llegas a dos puertas, la de enfrente te lleva a una máquina de escribir.

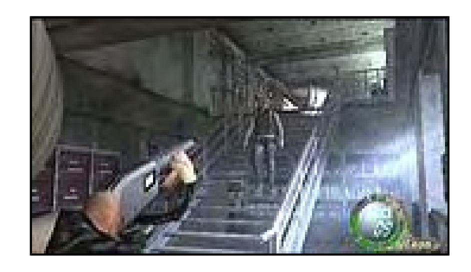
CAPÍTULO 5-1

Continúa por la otra puerta después de grabar la partida. Entras en una especie de laboratorio. Da una vuelta por aquí y verás aparecer un regenerator que lleva algo brillante encima. Ten cuidado ya que este regenerator saca pinchos de su cuerpo y puede dañarte fácilmente si no lo mantienes alejado.



Debes vencerle ya que ese brillo es la tarjeta que necesitas para abrir la puerta de Ashley. Después de derrotarle regresa por el mismo camino que te ha traido hasta aquí.

Ten en cuenta que en este camino de vuelta aparecen nuevos enemigos.



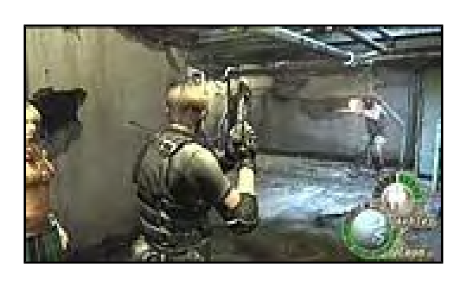
Al llegar a la puerta podrás abrirla y dentro verás a Ashley.



Fín del capítulo 5-1

CAPÍTULO 5-2

Al encontrar a Ashley recibirás un mensaje en un avión de papel que llega volando por una ventana. Recógela para leerla y después sal de la celda. Ashley volverá a acompañarte. Ahora debes regresar al vertedero de basura. Así que según salgas de la celda sigue el camino hacia la izquierda. Aparecen varios enemigos que debes vencer.



Sal por la puerta que hay al final del pasillo y verás a más enemigos, ahora cerrarán la salida pulsando un interruptor y debes vencerlos a todos. Al terminar vuelve a abrir la puerta accionando el interruptor y antes de seguir avanzando debes vencer a más enemigos que llegan.



Continúa avanzando por la puerta abierta y llegarás de nuevo al vertedero.

Allí salta dentro de él con Ashley. Abajo tienes una palanca en la pared para abrir una reja, nada más hacerlo se levantará del suelo un regenerator.



Avanza un poco y verás un contenedor para esconder a Ashley, déjala allí dentro y después usa el rifle con el visor de infrarrojos para derrotar al monstruo rápidamente. Recoge a Ashley, abre otra reja con la otra palanca y empuja la gran caja que hay detrás para poder pasar. Al quitarla de enmedio puedes volver a esconder a Ashley ya que aparece otro regenerator enseguida.



Una vez que también lo hayas vencido, sigue avanzando con Ashley y empuja una segunda caja para poder seguir tu camino.

CAPÍTULO 5-2

Sigue el único camino posible y llegas a una sala que en principio está tranquila.



Nada más bajar a ella aparecen varios enemigos. En una esquina tienes una palanca que al accionarla mueve una bola de demolición. Úsala varias veces para romper una pared (puede hacerlo Ashley mientras tú la cubres de los enemigos).



Al acabar con los enemigos, entra en el agujero que has creado con la bola y continúa avanzando. Ahora estarás en un pasillo, de frente tienes un cierre bajado que puedes levantar accionando una palanca que hay justo al lado. A la derecha sale un pequeño pasillo que te lleva a otra puerta, allí dentro puedes coger munición pero no hay nada más.



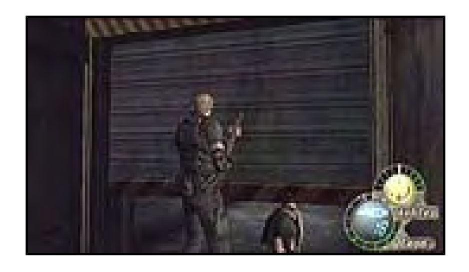
Continúa avanzando por donde está el cierre, nada más abrirlo verás un regenerator, véncelo con el rifle y el visor de infrarrojos. Continúa avanzando y enseguida verás otro pequeño pasillo a la izquierda. Te lleva a una puerta en donde hay munición y un botón que debes pulsar.



Al salir de la sala encontrarás un nuevo regenerator, derrótalo y continúa avanzando. Llegas a un cierre que no llega a levantarse (se levantó un poco al pulsar el botón anterior).



Acércate al cierre para que Ashley pueda pasar por debajo de él. Desde el otro lado, ella acabará de abrir el camino.



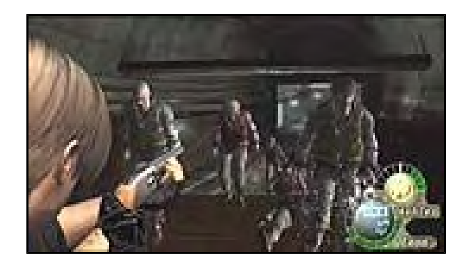
Continúa avanzando y al final del pasillo tienes dos posibilidades. A la derecha una pequeña sala (con una máquina de escribir y un buhonero) y a la izquierda la puerta de salida. Aquí tienes que pulsar los dos interruptores a la vez (y en el momento justo) para abrirla. Deja a Ashley junto un interruptor y tu ve al otro.



Ahora pulsa el botón A y los dos personajes se pondrán en disposición de pulsar las palancas. Debes activarlas justo cuando las luces que hay encima de la puerta lleguen al círculo central. Si no lo haces justo en ese momento, no se abrirá.



Una vez abierta verás un camión y Ashley subirá a él para conducirlo. Antes de subir a él recoge la munición que veas. Ahora, tú te mantendrás en la parte trasera del camión disparando a los enemigos que aparecen y saltan hacia él.



Debes aguantar aquí encima hasta que el camión llegue a una compuerta cerrada y puedas bajarte de él. Aparte de los enemigos que van apareciendo también se acercará un camión al que debes disparar al motor para que se pare y no choque con vosotros.



CAPÍTULO 5-2

Una vez que llegues a la compuerta cerrada, debes bajarte del vehículo y pulsar una palanca que hay en la parte de arriba. Tienes dos escaleras para subir y arriba te esperan varios enemigos (y un par de plantas de cura). Ten en cuenta que hay enemigos que irán a por Ashley, no la dejes sola mucho tiempo o cúbrela disparando desde arriba.



Una vez abierta la compuerta, Ashley pondrá de nuevo en marcha el vehículo. De nuevo tendrás que aguantar allí arriba, debes estar atento porque aparece otro camión pero esta vez por la parte delantera. Si no le disparas al motor se producirá un choque mortal.



Cuando le aciertes podréis bajar del vehículo. Entra en la puerta que ves y podrás grabar la partida y encontrar un buhonero.

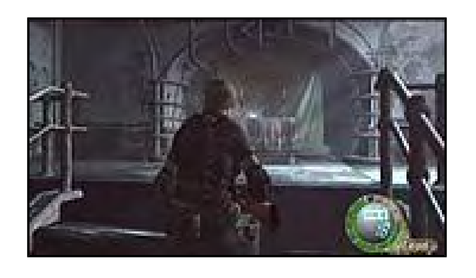


Coge los objetos que hay por la habitación y después sal por la puerta doble que hay .

Fín del capítulo 5-2

CAPÍTULO 5-3

Comienzas el capítulo viendo una secuencia de vídeo. Al terminar de verla, Ashley ya no estará contigo, avanza por la puerta que hay a la izquierda según subes las escaleras.



Sólo puedes avanzar por una dirección, pasarás por una sala con varios enemigos. Tienes dos puertas al final de la sala, una de ellas (la que está a la derecha según llegas) no tiene salida pero puedes coger munición. Continúa por la otra.



Llegarás a un ascensor, úsalo para subir al piso superior. Una vez arriba avanza un poco para ver cómo aparece un enemigo. Deberás enfrentarte a él en una pelea con cuchillos. La forma de pelear es pulsar combinaciones de botones en el momento requerido.



Si lo logras hacer bien en todas las ocasiones verás de nuevo otras escenas. Continúa el camino hacia el este y en la parte inferior encuentras la puerta de salida.



Entras en un sala con una puerta doble que se abre con solo acercarte a ella. Detrás verás un pasillo. Avanza por él y aparecerán varios rayos láser en movimiento. El objetivo es llegar al otro extremo esquivándolos.



Cuando estés llegando al final del pasillo aparecen muchos más.

CAPÍTULO 5-3

Cuando aparezcan varios rayos que van hacia ti, la única manera de escapar es pulsando la combinación que aparezca en pantalla en el momento justo. Debes hacerlo varias veces.



Cuando llegues a la puerta al final del pasillo, estará cerrada. Para abrirla debes pulsar un interruptor que hay al lado y esquivar de nuevo otros rayos que se acercan a gran velocidad. Vienen muy rápido, así que tú también tendrás que serlo pulsando la combinación de botones correcta.



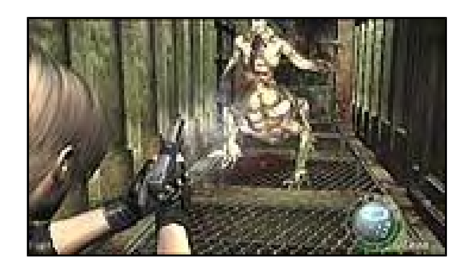
Ahora sí podrás entrar en la puerta sin problemas. Sigue el único camino posible. Entra en una puerta que hay tras un sillón y al bajar unas escaleras llegarás a una cueva. Avanza por ella hasta encontrar a tu derecha un buhonero.



Detrás del buhonero verás también una puerta en una reja en donde puedes coger munición, al lado tienes una máquina de escribir donde grabar la partida. Continúa hacia el fondo de la cueva y entra en la gran puerta que hay al final. Llegas a una zona más amplia. Avanza recogiendo los objetos que encuentres y verás unas grandes jaulas colgadas de cadenas.



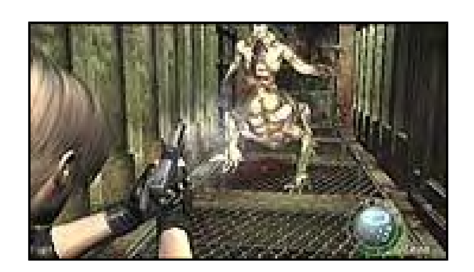
Debes llegar hasta ellas y al entrar debes enfrentarte a un peligroso monstruo.



Para vencerlo debes hacer que caiga al vacio dentro de una de las jaulas (es indestructible de otra manera). El objetivo es disparar a dos interruptores verdes que hay en la jaula, al romperlos se abre una compuerta en donde hay un botón que debes pulsar. Al pulsar los dos botones se abre la salida hacia la siguiente caja.

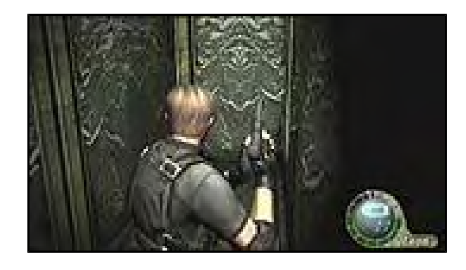


El enemigo te irá siguiendo y cuando te ataca debes esquivarlo pulsando los botones L + R en el momento justo. Cuando se coloca enfrente de ti, dispárale con el arma que quieras hasta lograr dañarle y que se esconda en el techo de la jaula.

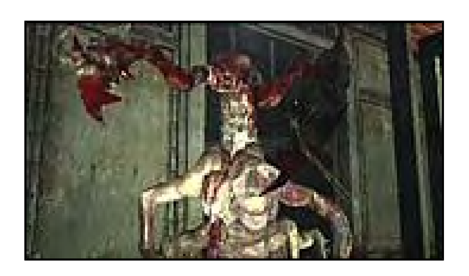


En la primera jaula no tendrás problemas en encontrar los interruptores. Fíjate en el mapa para no perderte. En la segunda tampoco tendrás ninguna dificultad.

En la tercera caja los interruptores verdes están más escondidos (mira hacia arriba para ver uno y al otro dispárale a través de una reja). Además hay un pasillo para pasar de una mitad a otra de la jaula.



El enemigo se transformará al entrar aquí y te será más dificil huir de él, pero debes escapar como antes.



Mira el mapa para no perderte y cuando salgas de la jaula debes estar atento para pulsar el botón A y saltar a un gancho antes de que el enemigo te ataque.



Una vez que hayas salido de las cajas, avanza por el único camino que hay. Verás que el enemigo no ha sido derrotado y sube a gran velocidad hacia ti. Leon saldrá corriendo hacia el final de la cueva. Allí encuentras una zona circular con una roca en el centro.

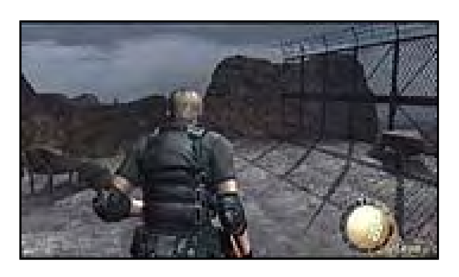


También hay dos cuevas con unas rejas, puedes abrirlas pulsando las palancas que hay junto a la puerta. El enemigo llegará hasta aquí. Tu objetivo es dispararle hasta derrotarle. Puedes lanzarle granadas y disparar a los bidones explosivos cuando esté al lado.



Para esquivarle, simplemente no te acerques a él y corre alrededor de la roca central para que no te coja. Después de varios disparos conseguirás derrotarle y podrás recoger el dinero que te deja.

Ahora sigue el pasillo por donde llegaste corriendo y verás una puerta cerrada. Entra en ella y continúa avanzando por el único camino que hay hasta llegar a unas escaleras de mano para poder subir a otra zona.



Derrota a los enemigos que ves en el campamento de abajo antes de saltar. Puedes disparar a un barril explosivo para ahorrarte trabajo. Después baja, recoge los objetos que te hayan dejado y verás que el camino está cortado por una valla. Entra en la tienda de campaña que hay en el campamento y verás unas escaleras para bajar a un camino subterráneo.



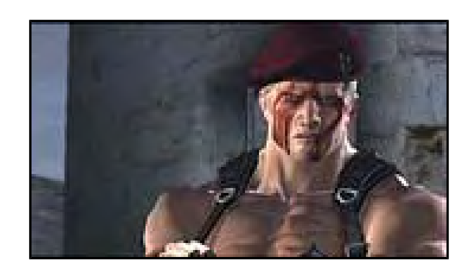
Continúa avanzando por allí abajo, encontrarás un buhonero y una máquina de escribir y al lado otras escaleras para subir. Sube y llegarás al otro extremo de la valla.

CAPÍTULO 5-3

Avanza por el único camino posible y verás un pueblo en ruinas. Baja a la parte de abajo y camina entre las columnas rotas.

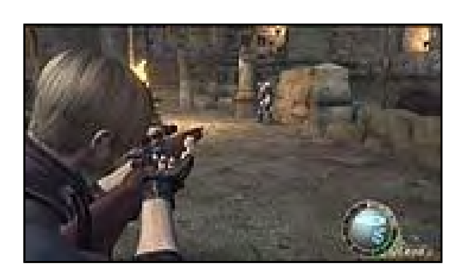


De repente aparecerá el enemigo del cuchillo al que ya te enfrentaste antes.
Vas a tener que enfrentarte a él varias veces durante esta zona del juego. Ahora te atacará primero disparando una metralleta desde lejos.



Cúbrete detrás de las columnas y usa el rifle para dispararle desde lejos cuando pare para recargar. Al cabo de un rato saltará hacia donde te encuentras tú. Usa ahora la escopeta para dispararle cuando se acerque corriendo hacia ti. Cuando le hayas acertado varias veces lanzará una granada luminosa y desaparecerá.

Sigue el camino que hay subiendo las escaleras del fondo.



Continúa por el único camino posible (en el camino puedes encontrar algún objeto) y volverás a encontrarle un poco más adelante. Ahora te atacará cuerpo a cuerpo.



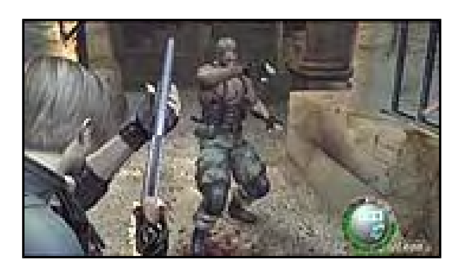
Usa la escopeta para evitar que se acerque a ti y cuando le hayas acertado de nuevo varias veces volverá a desaparecer. De nuevo sigue avanzando hasta volver a encontrártelo a lo lejos. Usa otra vez el rifle para dañarle desde lejos.



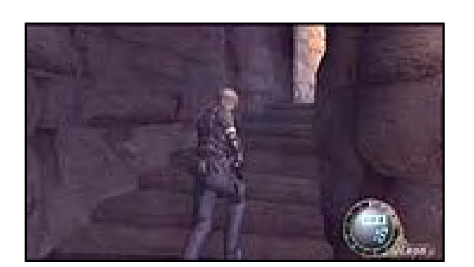
De nuevo se acercará a ti y puedes dispararle con la escopeta. Cuando vuelva a desaparecer ve hacia donde estaba él (antes de llegar verás un grabado en la pared, luego debes volver aquí con 3 piezas). Allí verás una reja cerrada y una palanca, pero no puedes accionarla de momento.



Continúa avanzando y una vez más volverás a encontrarlo. Sigue la misma táctica de antes y enseguida desaparecerá.



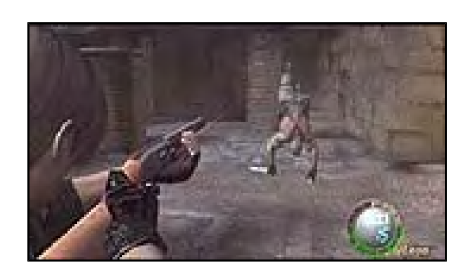
Continúa tu camino y encontrarás unas escaleras por donde subir.



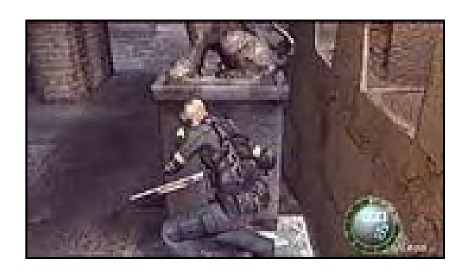
Arriba se cerrará la salida con unos barrotes. Aquí volverá a aparecer el enemigo. Ahora tendrás que pulsar los botones **L + R** en el momento indicado para esquivar sus ataques.



Dispárale en cuanto se aleje. Ahora se cubrirá detrás de las columnas. Al vencerle aparece una pieza y saldrá del suelo una estatua.



Empújala por el lado izquierdo para poder moverla después hacia delante. Debes colocarla encima del resorte que se ve en el suelo para abrir las rejas.

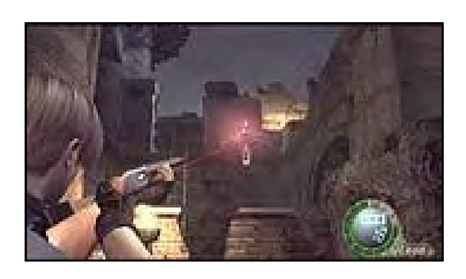


CAPÍTULO 5-3

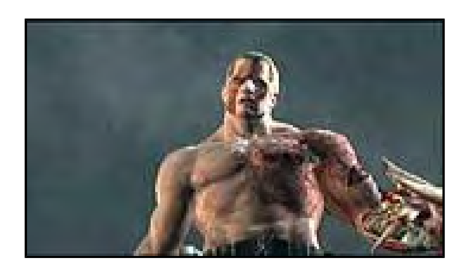
Ahora pulsa la palanca que hay aquí y se abrirán las rejas que había anteriormente. Regresa allí y acciona esa palanca para poder seguir este nuevo camino.



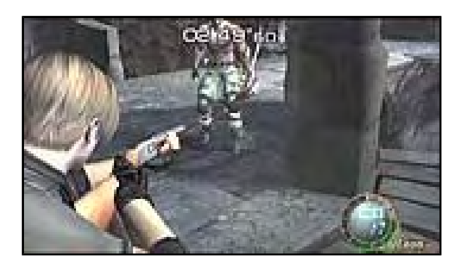
Allí dentro verás varios robots, algunos van por el suelo y otros volando. Dispárales para hacerles explotar antes de que te ataquen.



Siguiendo el único camino posible llegarás a unas escaleras que te subirán a la parte más alta de la ciudad. Allí aparece por última vez en esta zona el enemigo anterior.



Ahora tendrás 3 minutos para derrotarle, si no lo logras unas bombas explotarán en la torre. Para que aparezca el enemigo debes recoger de una esquina una pieza brillante. Al vencerle conseguirás otra y tendrás las 3 que necesitas.



Para derrotarle debes dispararle a las piernas (donde no se cubre) y así caerá al suelo. Después (antes de que se levante) dispárale a la cara. Después de varios disparos conseguirás vencerle pero el tiempo no se parará. Debes seguir el único camino que existe y llegarás al lado del grabado en donde tienes que colocar las tres piezas conseguidas.



Aparecerá una puerta oculta, entra en ella para regresar al campamento.

Fín del capítulo 5-3

CAPÍTULO 5-4

Cuando llegues al campamento verás que ahora está lleno de enemigos. Aparece también un helicóptero que te ayudará.



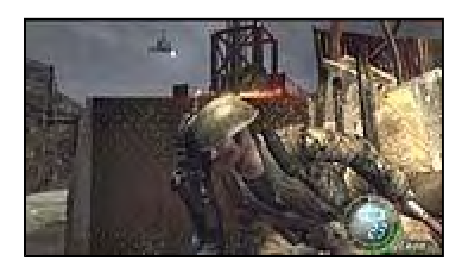
De todas maneras puedes disparar con el rifle a los enemigos que están detrás de las ametralladoras. Avanza hacia la tienda de campaña.



Verás dos caminos, unas escaleras que bajan y un camino a la izquierda en donde hay una barrera de metal. Varios enemigos se irán acercando a ti, pero otros irán cayendo por los disparos del helicóptero.



En la parte de abajo (bajando las escaleras) no tienes camino para avanzar, verás una puerta cerrada con un cerrojo. Así que cuando veas el camino libre de enemigos avanza hacia delante desde la barrera de metal.



Allí hay una pequeña casa en donde hay otra ametralladora y más enemigos que vendrán corriendo hacia ti. Derrótalos y acércate hasta ella. Allí hay una puerta por donde tienes que entrar.



Al otro lado de la puerta verás aparecer un enemigo con una ametralladora. Véncelo con el rifle sin acercarte a él. Una vez derrotado continúa adelante. Tienes dos caminos; abajo hay una compuerta cerrada y puedes conseguir objetos. Sigue el camino que hay hacia arriba por las otras escaleras.

Arriba verás una tirolina. Si la usas llegarás justo al sitio en donde estaba el enemigo con la ametralladora (si no lo has vencido le golpearás al usarla).



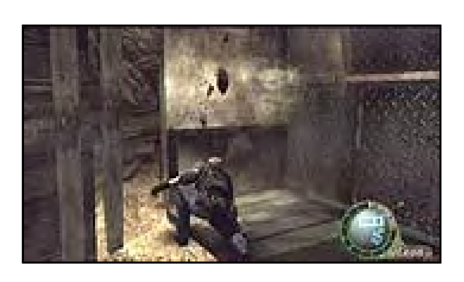
Una vez allí tienes que activar una palanca para abrir la compuerta cerrada. Para poderla activar, baja un escalón y acércate a ella.



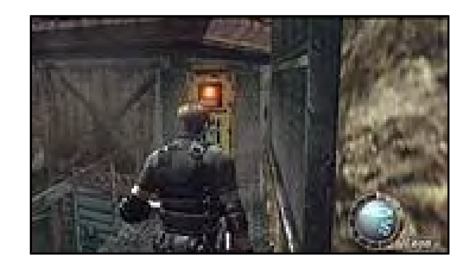
Al abrir la compuerta, baja y entra por ella. De repente la puerta se cerrará dejándote encerrado. Varios enemigos están frente a ti y comenzarán a dispararte.



Puedes acercarte a los sacos y pulsar el botón A para agacharte. Lo mejor es que cuando paren a recargar te dirijas hacia la izquierda y entres en un pasillo donde al final hay unas escaleras. Súbelas y allí avanza hasta una barrera de metal. Desde allí ve disparando a los enemigos que veas cubriéndote tras la barrera.



Al cabo de un tiempo aparecerá el helicóptero disparando a los enemigos. Ve hacia la derecha (por donde tienes camino para avanzar) y podrás llegar a un interruptor. Debes pulsar dos para abrir la puerta de abajo y poder salir de esta zona.



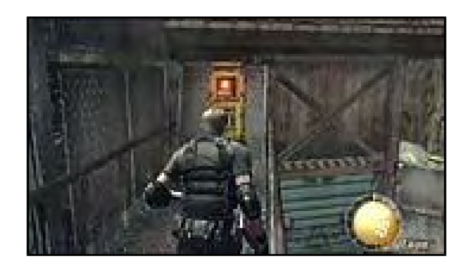
Ten cuidado con las ametralladoras que hay. Cúbrete y usa el rifle cuando cargan para acabar con ellos si el helicóptero no lo ha hecho.

CAPÍTULO 5-4

Ahora podrás bajar a la parte de abajo en donde ya no habrá enemigos. Allí está la puerta de salida, pero tienes que pulsar primero el segundo interruptor.



Para llegar a él sube unas escaleras de mano que hay al fondo.



Una vez abierta la puerta, sube las escaleras que hay : llegarás a una zona en donde aparecen multitud de enemigos. El helicóptero aparece también y comenzará a disparar indiscriminadamente derrotando a todos los enemigos.



Después de la masacre aparecen dos enemigos con un lanzamisiles que destruirán el helicóptero. Ahora puedes recoger varios objetos que han quedado en el suelo.Después busca una puerta allí arriba y entra por ella.



Llegarás a un sótano, verás una secuencia de vídeo en donde aparece Ada. Después sigue avanzando y podrás grabar la partida en una máquina de escribir. Sigue adelante y llegarás a unas celdas en donde puedes coger munición. Aquí te aparece un regenerator que debes vencer. Al fondo tienes la puerta que te conduce a la salida.



No podrás subir las escaleras rotas pero puedes subir escalando por el lado izquierdo. Una vez arriba entra en la puerta que ves.

CAPÍTULO 5-4

Aquí puedes coger una planta y munición rompiendo una caja. Avanza un poco y verás unos escalones que te llevan a una amplia zona con varios enemigos.



Varios enemigos se acercarán a ti, dispárales sin llegar a subir. Cuando veas que no se acercan más, usa tu rifle para derrotar a los que están a lo lejos en unas ventanas disparando flechas. Al derrotarlos verás aparecer un enemigo con una ametralladora. Puedes derrotarle usando los barriles explosivos a los que se acerca o con el mismo rifle desde lejos apuntándole a la cabeza.



Una vez vencido continúa de frente, donde hay una sala a la que puedes entrar saltando por la ventana. Aquí arriba hay un ordenador con un interruptor.

Siguiendo el pasillo que hay en el piso de arriba llegas a otra sala con un ordenador igual. Debes pulsar estos dos interruptores para abrir la puerta de salida. El problema es que necesitas una tarjeta de seguridad primero. Al intentar pulsar uno de estos dos botones un enemigo cogerá la tarjeta que necesitas.



Ahora volverán a atacarte varios enemigos. Véncelos porque uno de ellos dejará caer la tarjeta al suelo cuando sea vencido. Cuando la tengas ve a colocarla en el lugar correcto (en una sala que hay arriba del todo, puedes subir desde el pasillo que une las dos salas de los ordenadores).



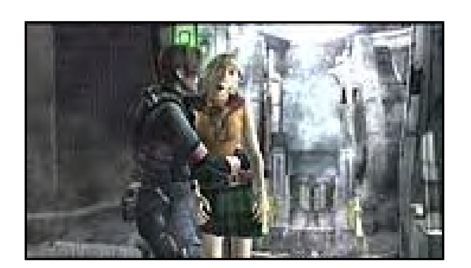
Una vez colocada, regresa a los dos ordenadores para pulsar los dos interruptores. Después ve a la puerta de salida.

CAPÍTULO 5-4

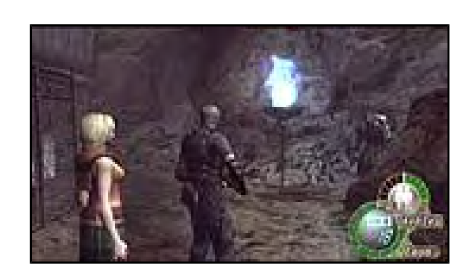
Una vez que entres en la puerta de salida llegarás siguiendo el único camino posible a una sala en donde está el enemigo que ha raptado a Ashley.



A ella la verás atrapada en una extraña máquina. Ada también aparecerá, su ayuda te servirá para liberar a Ashley y escapar de la sala con ella.



Al salir por la puerta encuentras un buhonero. Continúa hacia la izquierda y entra en la puerta que encuentras.



Allí aparecen varios enemigos más, véncelos y sigue el pasillo hasta el fondo (hay otro camino hacia la derecha pero no vayas por ahí de momento). Entra en la puerta doble y entrarás en un laboratorio.



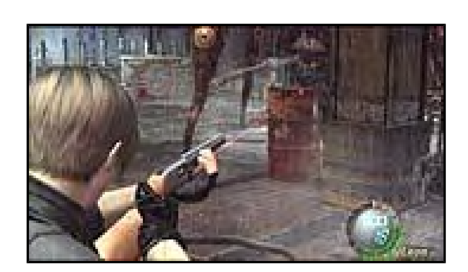
Fín del capítulo 5-4

CAPÍTULO FINAL

Al comenzar el capítulo sólo tienes un camino por donde avanzar. Al bajar unas escaleras llegarás al enfrentamiento con el enemigo final del juego. Después de una intro verás cómo este enemigo se transforma en un enorme monstruo parecido a una araña gigante.



Si te fijas en sus patas verás que tiene unos ojos. La forma de vencerlo es dispararle a esos ojos para que caiga al suelo. Antes de que se levante, debes aprovechar para disparar al ojo que tiene en el tentáculo central. Así es como le dañarás. Repite este proceso para acabar con él. Puedes disparar también a los barriles explosivos para hacerle caer.



También puedes golpearle con unas vigas que puedes mover pulsando una palanca.

La verás en una pequeña plataforma elevada en una esquina de la zona.



Para huir de él puedes usar el puente que hay, pero ten en cuenta que el puente se abre y cierra automáticamente cada cierto tiempo.



Si tardas mucho en vencerle aparecerá Ada y te tirará un lanzamisiles. Recógelo y cuando el enemigo caiga al suelo, úsalo para destruirlo de un sólo disparo en el ojo central. Si tú llevas en tu maleta un lanzamisiles no esperes a Ada y acaba con él de esta manera.

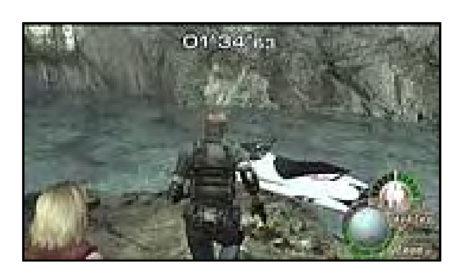


CAPÍTULO FINAL

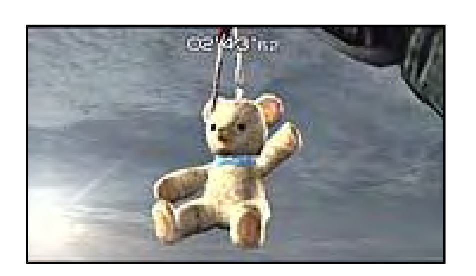
Una vez derrotado aparece una cuenta atrás. Debes escapar de aquí con Ashley antes de que se agote.



Para ello (después de ver otra intro en donde Ada te da unas llaves) dirígete al ascensor (que ahora podrás volver a usar). Al bajar verás a Ashley, corre por el único camino posible hasta llegar a una lancha.



Usa la llave que te entregó Ada y esquiva los obstáculos que aparecen en tu camino.



Al poco tiempo aparece una gran ola detrás de ti. Ahora deberás acelerar pulsando el mando hacia delante ya que si no lo haces, la ola te cogerá.



Ahora además debes esquivar unas grandes rocas que caen del techo. Si consigues hacerlo bien saldrás de la isla y verás la explosión de ésta mientras tú te alejas en la lancha junto a Ashley.



Después de ver la secuencia final podrás ver los títulos de crédito del juego junto a unas imágenes.

Fín del capítulo.

ARMAS

CUCHILLO



Precio: Empiezas con él.
Espacios requeridos: Ninguno
Especial: Ninguno.

PISTOLA



Precio: 8000 Pts. Comienzas con una.
Espacios requeridos: 3x2
Especial: La posibilidad de que el tiro sea letal se multiplica por 4.

RED 9



Precio: 14000 Ptas
Espacios requeridos: 4x2
Especial: Aumenta el alcance del arma.

CASTIGADORA



Precio: 20000 Pts. Puedes conseguirla gratis tras localizar los 15 medallones azules.
Espacios requeridos: 3x2
Especial: El poder de impacto se multiplica por 5.

BLACKTAIL



Precio: 24000 Pts
Espacios requeridos: 3x2
Especial: Aumenta el poder de fuego del arma.

MATILDA



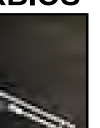
Precio: Se consigue tras completar el juego
Espacios requeridos: 5x2
Especial: Aumenta el alcance del arma considerablemente.

ESCOPETA



Precio: Lo encuentras al inicio del juego (en una casa del pueblo) o la puedes comprar por 20000 Pts.
Espacios requeridos:8x2
Especial: Aumenta el poder del arma cuando apuntas desde lejos.

ARMA ANTIDISTURBIOS



Precio: 32000 Pts
Espacios requeridos: 8x2
Especial: Incrementa la eficacia del arma en general.

STRIKER



Precio: 43000 Pts
Espacios requeridos: 5x2
Especial: Aumenta la capacidad de carga al máximo.

BROKEN BUTTERFLY



Precio: 38000 Pts
Espacios requeridos: 4x2
Especial: Aumenta la potencia de fuego del arma.

KILLER 7



Precio: 77700 Pts
Espacios requeridos: 4x2
Especial: Ninguno.

RIFLE



Precio: 12000 Pts
Espacios requeridos: 9x1
Especial: Aumenta el poder del arma cuando apuntas desde lejos.

RIFLE SEMIAUTOMÁTICO

Precio: 35000 Pts
Espacios requeridos: 7x2
Especial: Se incrementa la velocidad de disparo.



TMP

Precio: 15000 Pts
Espacios requeridos: 3x2
Especial: Aumenta el poder de fuego del arma.

LANZAMINAS

Precio: 28000 Pts
Espacios requeridos: 5x2
Especial: Aumenta el poder de alcance del arma y las minas se autodirigen a los enemigos.

LANZACOHETES

Precio: 30000 Pts
Espacios requeridos: 8x2
Especial: Ninguno.

LANZACOHETES M.I.

Precio: 1000000 Pts
Espacios requeridos: 8x2
Especial: Ninguno.

CHICAGO TYPEWRITER

Precio: 1000000 Pts. Disponible en el buhonero tras desbloquear y completar el minijuego de Ada.
Espacios requeridos: 7x3
Especial: Ninguno

CAÑÓN DE MANO



Precio: Ninguno. La puedes adquirir si consigues 5 estrellas con cada personaje y en cada escenario en el minijuego extra de los Mercenarios.
Espacios requeridos: 4x2
Especial: Aumenta la potencia de fuego del arma y consigues munición infinita.

GRANADAS DE MANO



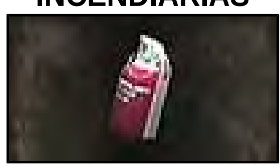
Precio: Ninguno.
Espacios requeridos: 2x1
Especial: Ninguno.

GRANADAS CEGADORAS



Precio: Ninguno.
Espacios requeridos: 2x1
Especial: Ninguno.

GRANADAS INCENDIARIAS



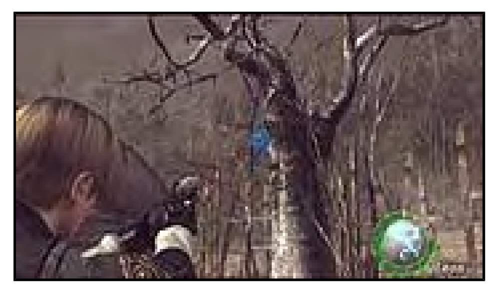
Precio: Ninguno.
Espacios requeridos: 2x1
Especial: Ninguno.

ARPÓN



Precio: No se compra, aparece en la fase del lago para defenderte del monstruo.
Espacios requeridos: Ninguno
Especial: Ninguno.

MEDALLONES



Cuando llegas a la granja en el pueblo verás una nota pegada a un árbol que te habla de estos medallones azules.
Allí mismo tienes uno colgado de una rama.
En total hay 15 de estos medallones. Siete en la granja y ocho en el cementerio.



Si consigues encontrar y disparar a los 15, podrás adquirir al Buhonero (sin gasto alguno) la pistola Castigadora. Si consigues 10 de estos medallones podrás adquirirla al Buhonero pero pagando 20000 pts.

GRANJA



CEMENTERIO



MINIJUEGOS ASSIGNMENT ADA y MERCENARIES

Aparecen al completar el juego una vez.



NIVEL PROFESIONAL, RONDA 2 y NUEVA PANTALLA DE PRESENTACIÓN

Aparecen al completar el juego una vez.



NUEVO VESTUARIO

Al completar el juego una vez puedes comenzar a jugar de nuevo con un vestuario alternativo.
Ada llevará el mismo traje de combate que en su minijuego.



Leon llevará el uniforme del grupo especial al que pertenece y Ashley aparecerá con una provocativa ropa juvenil.



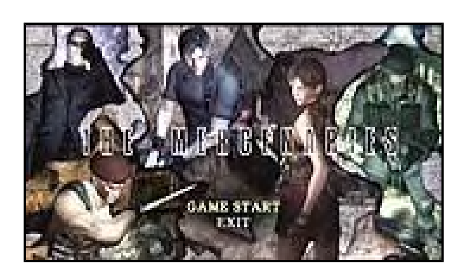
NUEVAS ARMAS y CASTIGADORA GRATIS

-MATILDA: Puedes comprarla a partir de que termines el juego por primera vez.
-CHICAGO TIPEWRITTER: Puedes comprarla si antes completas el minijuego de Ada.
-CASTIGADORA: puedes conseguirla gratis si recoges los 15 medallones azules.
-CAÑÓN DE MANO: Te aparece al comenzar una partida en el round 2 si antes has completado con 5 estrellas (los 5 personajes y en los 4 escenarios) el minijuego de los mercenarios.



MERCENARIOS

General:
Este modo de juego aparece cuando has completado el juego. Consiste en un minijuego de acción en donde consigues puntos por derrotar enemigos. No hay un desarrollo de juego que debas seguir. Al principio sólo tienes un personaje con el que jugar pero según avances puedes manejar a 5 distintos. Puedes jugar en 4 escenarios diferentes.



Puntuación:
Te dan puntos por vencer a cada enemigo, pero para alcanzar una puntuación alta debes derrotar a muchos de ellos seguidos. Cuando vences a un enemigo aparece un número en la parte superior derecha de la pantalla. Tendrás unos segundos para derrotar a otro enemigo, si lo haces a tiempo se sumará a los anteriores. Si no, la cuenta volverá a empezar.



Cuantos más logres encadenar más alta será la puntuación que te darán al final.

Desbloqueo de personajes:
Desbloqueas un personaje en cada escenario en el que consigas 30000 puntos. Cada uno tiene su propio arsenal de armas y no puedes cambiarlo.



Reloj:
Tienes un tiempo determinado para conseguir la máxima puntuación, pero si te vas encontrando unos relojes luminosos que hay en cada escenario, puedes aumentarlo.



Premio:
Si consigues 5 estrellas en cada escenario y con cada personaje tendrás acceso a una nueva arma: Cañón de Mano.

Avanza desde el inicio y baja el escalón que hay. Abajo verás a lo lejos varios enemigos. Derrótalos con el rifle y continúa tu camino. Llegas a una zona en donde se divide el camino en dos. Sigue recto para conseguir munición y una planta dentro de unas cajas de madera y después regresa y avanza por el otro camino para llegar a la entrada de la fortaleza.



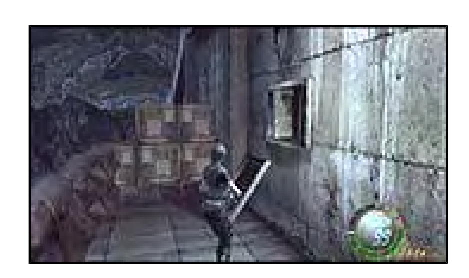
Aquí verás varios edificios en ruinas, hay varios enemigos alrededor. Véncelos antes de seguir avanzando ya que cuando lo hagas aparecerán más enemigos, uno de ellos con metralleta incluida. Sube las escaleras de mano que hay en el primer edificio y dispara con el rifle desde allí arriba al enemigo de la metralleta. Debes tener cuidado con los demás enemigos que aparecen ya que se acercarán a ti y subirán las escaleras.



Una vez derrotados todos, da una vuelta por la zona para recoger munición y plantas y después entra en la puerta de donde salieron los enemigos. Sigue el único camino posible derrotando a los enemigos que aparezcan hasta llegar a unas escaleras para poder subir.



En la nueva zona tienes un sólo camino que seguir (puedes entrar en una cueva pero sólo hay munición). Enfrente verás al fondo varios enemigos. Alguno de ellos en una zona elevada junto a un barril explosivo. Dispárale para deshacerte de varios enemigos a la vez y sigue el camino hacia arriba derrotando a los que hayan quedado en pie. Al final del recorrido llegas a una puerta y unas escaleras. Sólo podrás avanzar por estas últimas. Arriba tienes una trampilla abierta por donde puedes pasar.



ASSIGNMENT ADA

Aquí dentro es donde debes encontrar 5 muestras de Plaga. Están localizadas en el mapa (en forma de estrella). Así que el único problema que tendrás son los enemigos que aparecen.



Para localizar el primero sigue el camino que indica la flecha en la pared y cuando llegues a dos caminos continúa hacia la izquierda. Al final del recorrido llegas a una puerta doble. Entra en esa sala. Dentro hay un laboratorio en donde aparacen varios enemigos. Busca allí dentro y verás en el suelo un hombre ensangrentado, en su mano tiene la primera muestra de Plaga.



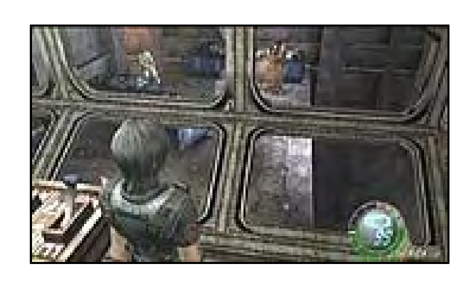
Una vez que la tengas en tu poder regresa hacia atrás. Ahora continúa por donde el camino se dividía en dos (es una puerta doble que ahora te encuentras de frente).



Según pasas esta puerta tienes otra a tu derecha. Allí dentro encuentras la segunda muestra (dentro de una cámara refrigerada). Ten en cuenta que también hay enemigos por allí.



Cuando hayas regido la muestra sal de aquí y continúa por el pasillo que hay a la derecha de la sala según sales. Al final del pasillo hay una puerta y detrás de ella otro pasillo más. Al final puedes conseguir munición encima de unas cajas y entra en la puerta que hay a su lado. Es la planta de recogida de basura que viste con Leon en la aventura.



ASSIGNMENT ADA

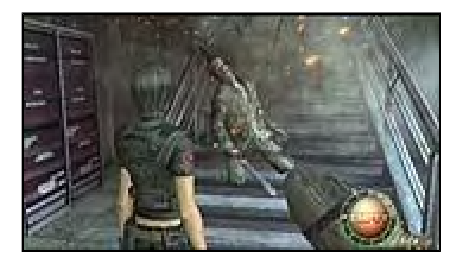
Vence a los enemigos que hay aquí arriba y a los de abajo (uno de ellos tiene una metralleta que te puede dañar aunque no bajes). Lanza alguna granada hacia abajo para librarte de él rápidamente. Después baja y entra en la única puerta que hay abajo. Llegas a una sala en donde un enemigo cierra las puertas al pulsar un interruptor. Vence a los enemigos y después vuelve a activarlas.



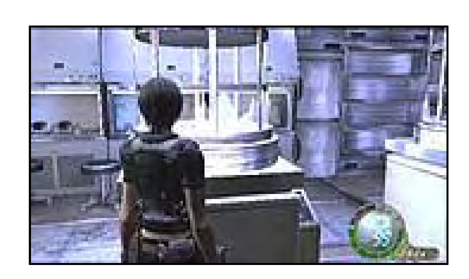
Sigue el único camino posible y llegarás a una zona donde ves dos caminos. Una puerta al principio de un pequeño pasillo y otra puerta al final de él. Primero ve por esta última puerta (que es la celda en donde Ashley estuvo retenida cuando jugabas con Leon).



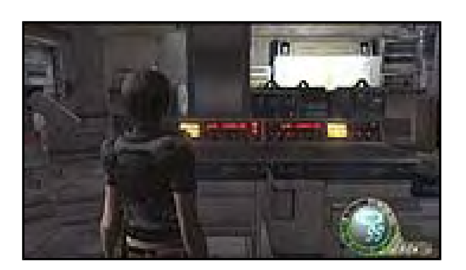
Allí dentro hay varios enemigos, derrótalos y al final verás un maletín. Dentro de él está la tercera muestra de Plaga que necesitas. Recógela y sal de esta pequeña sala. Ahora continúa por la otra puerta que había al principio de este pasillo. Llegas a una sala grande, con unas escaleras que bajan. Más enemigos te atacarán aquí, pero además cuando intentes salir por la puerta de abajo aparecen todavía más enemigos. Usa algunas granadas para deshacerte de ellos.



Continúa el camino por la puerta que hay abajo y llegas a un pasillo con otras dos puertas juntas. En la de enfrente tienes una planta amarilla y munición. En la otra está el camino para seguir avanzando. Llegarás a una gran sala. Rompe los cristales para poder coger munición y en el centro de la sala recoge la muestra de Plaga. Al cogerla se cierran las dos puertas para seguir avanzando.



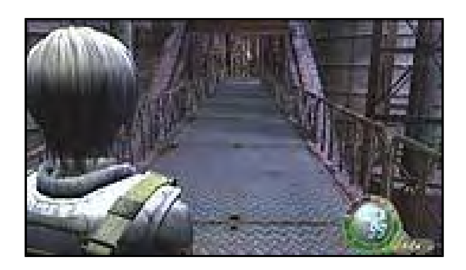
Para abrirlas sal de esta sala por la ventana y a tu izquierda hay una consola de control. Puedes activarla para abrir las puertas de nuevo.



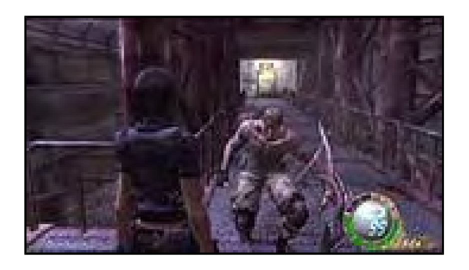
Al hacerlo, varios enemigos se acercarán hacia ti. Véncelos antes de seguir el camino por donde ellos vienen.



Así saldrás del laboratorio y estarás en un puente. Al final tienes el ascensor que te saca de la zona, pero antes deberás enfrentarte a un enemigo para poder coger la última muestra que necesitas.



Para vencerlo dispárale a los pies. Cuando caiga al suelo aprovecha para dispararle al cuerpo o a la cabeza. Repítelo varias veces y lograrás que desaparezca.



Para mantenerte a salvo camina hacia atrás y pulsa la combinación de botones que te indiquen para esquivar sus ataques. Una vez derrotado, sube en el ascensor y entra en la sala de control.

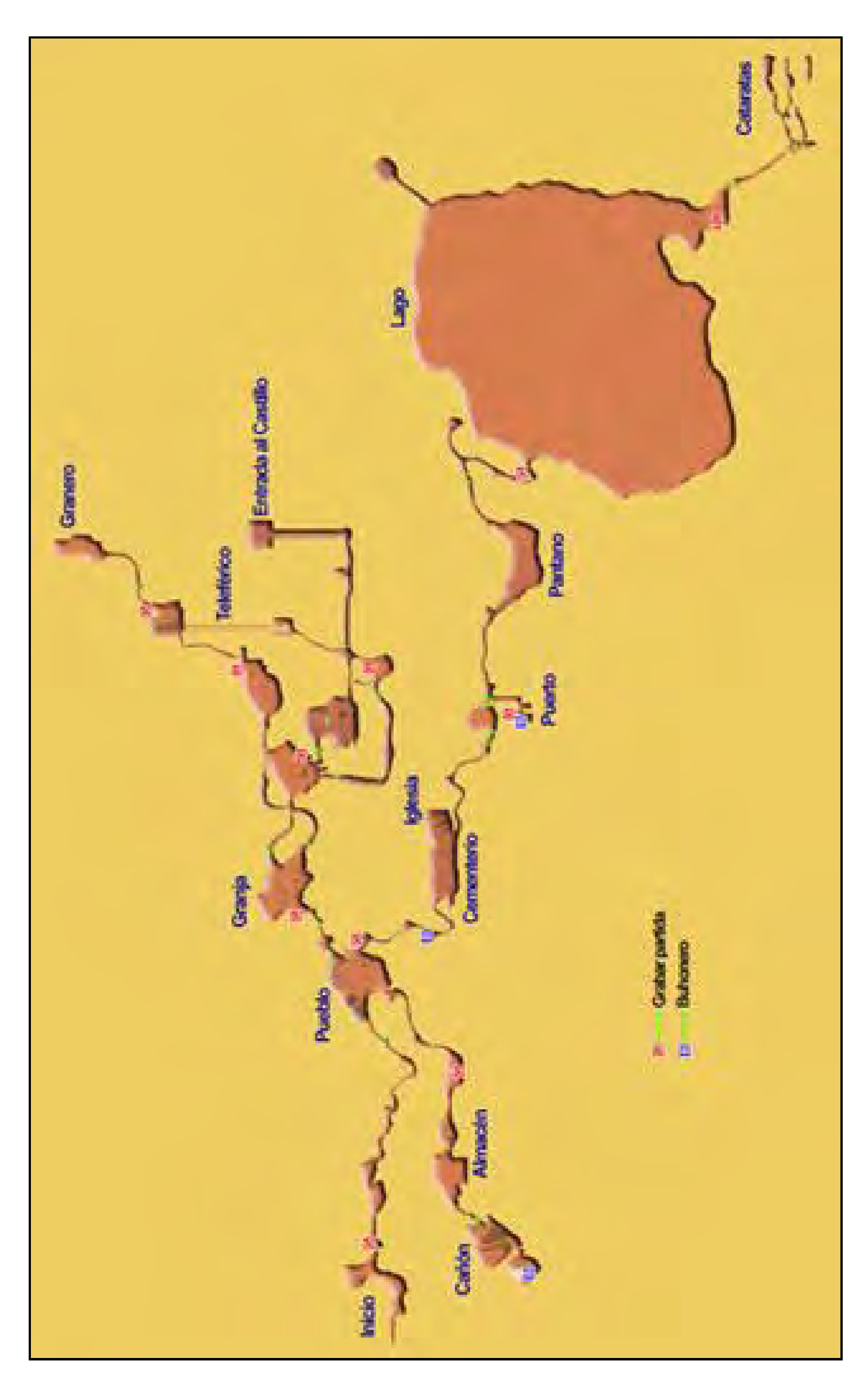


Examínala y verás el final y los títulos de crédito.

Fín del minijuego.

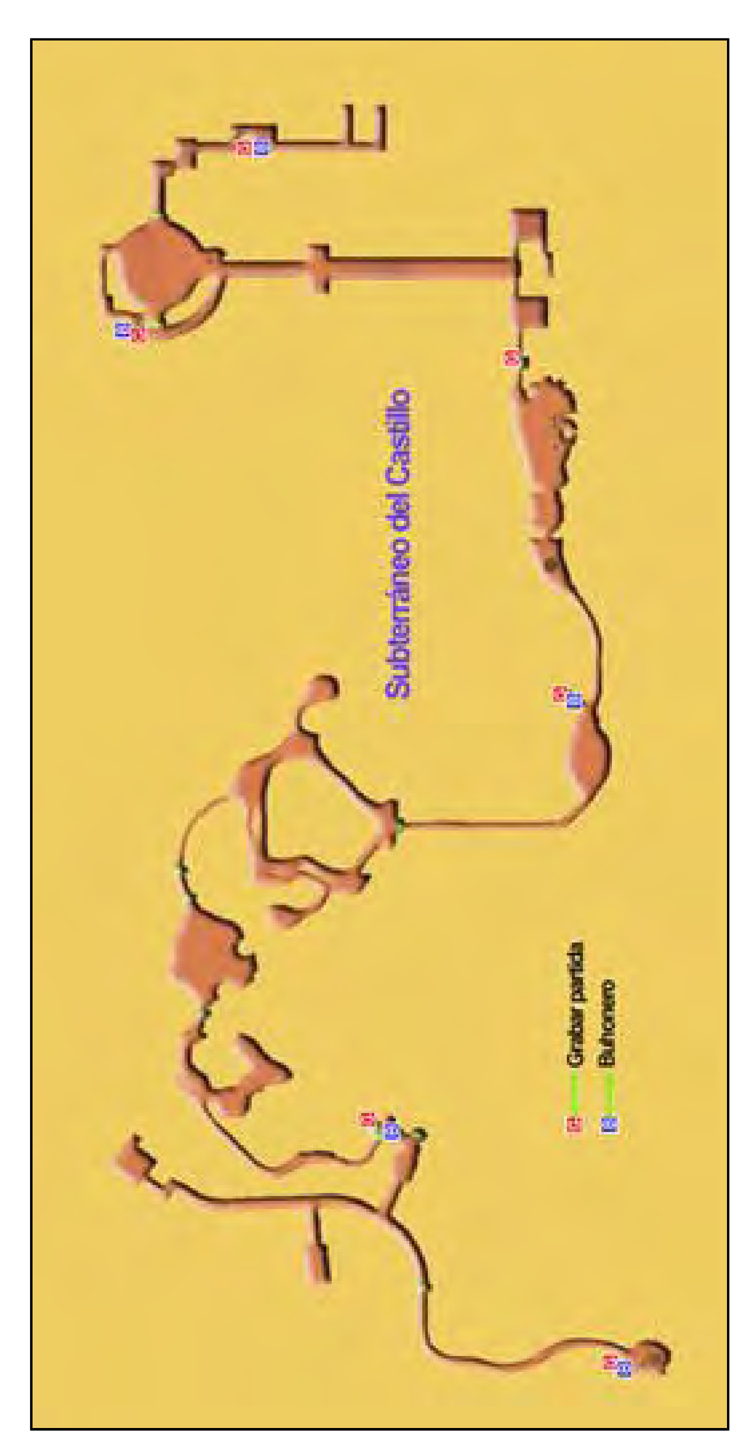


MAPA: PUEBLO

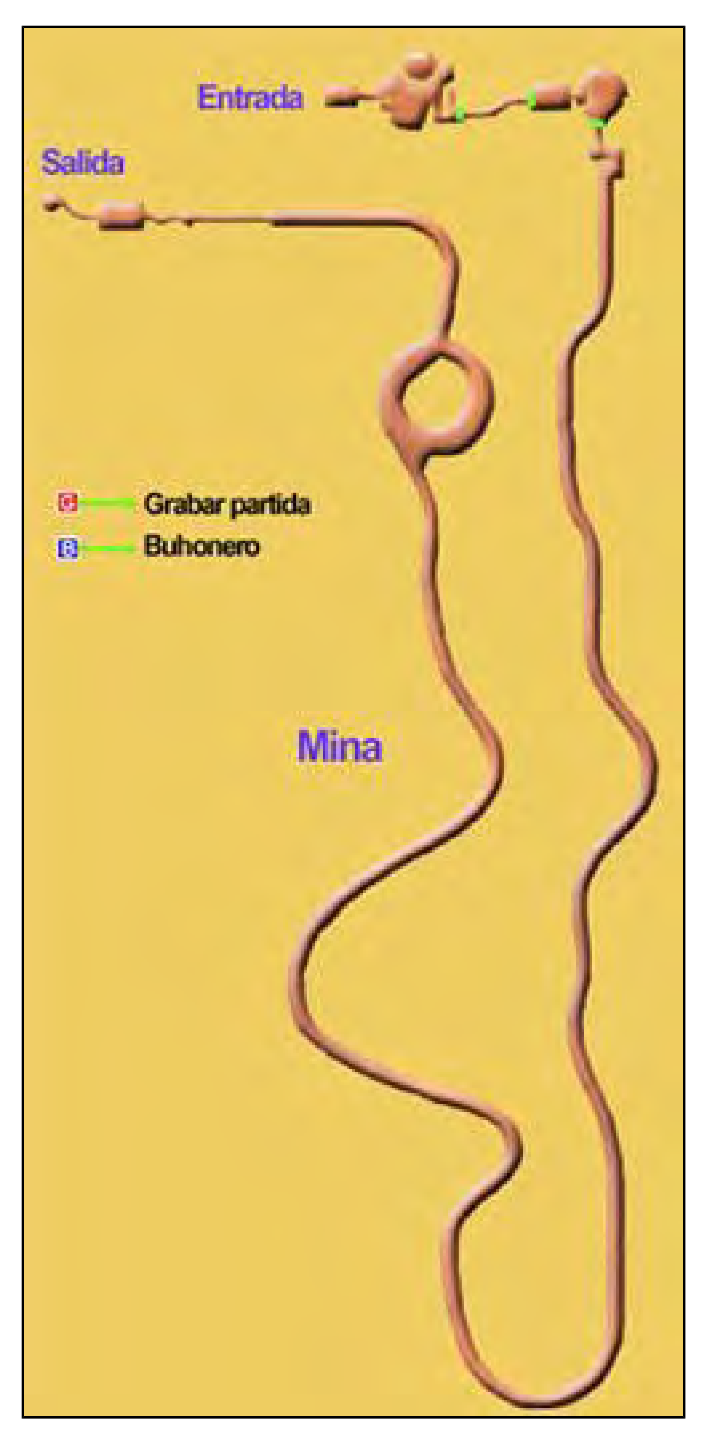


Cataratas
Lago
Entrada al Castillo
Granero
Teleférico
Pantano
Puerto
Iglesia
Cementerio
Granja
Pueblo
Almacén
Cañón
Inicio
Guardar partida
Buhonero

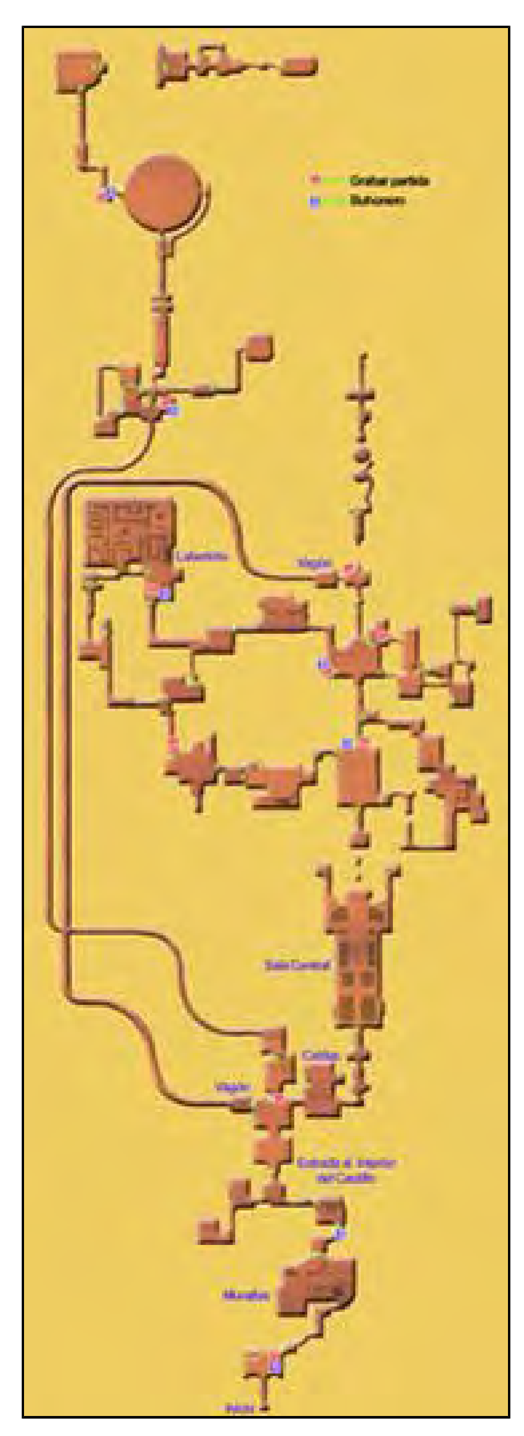
MAPA: CASTILLO



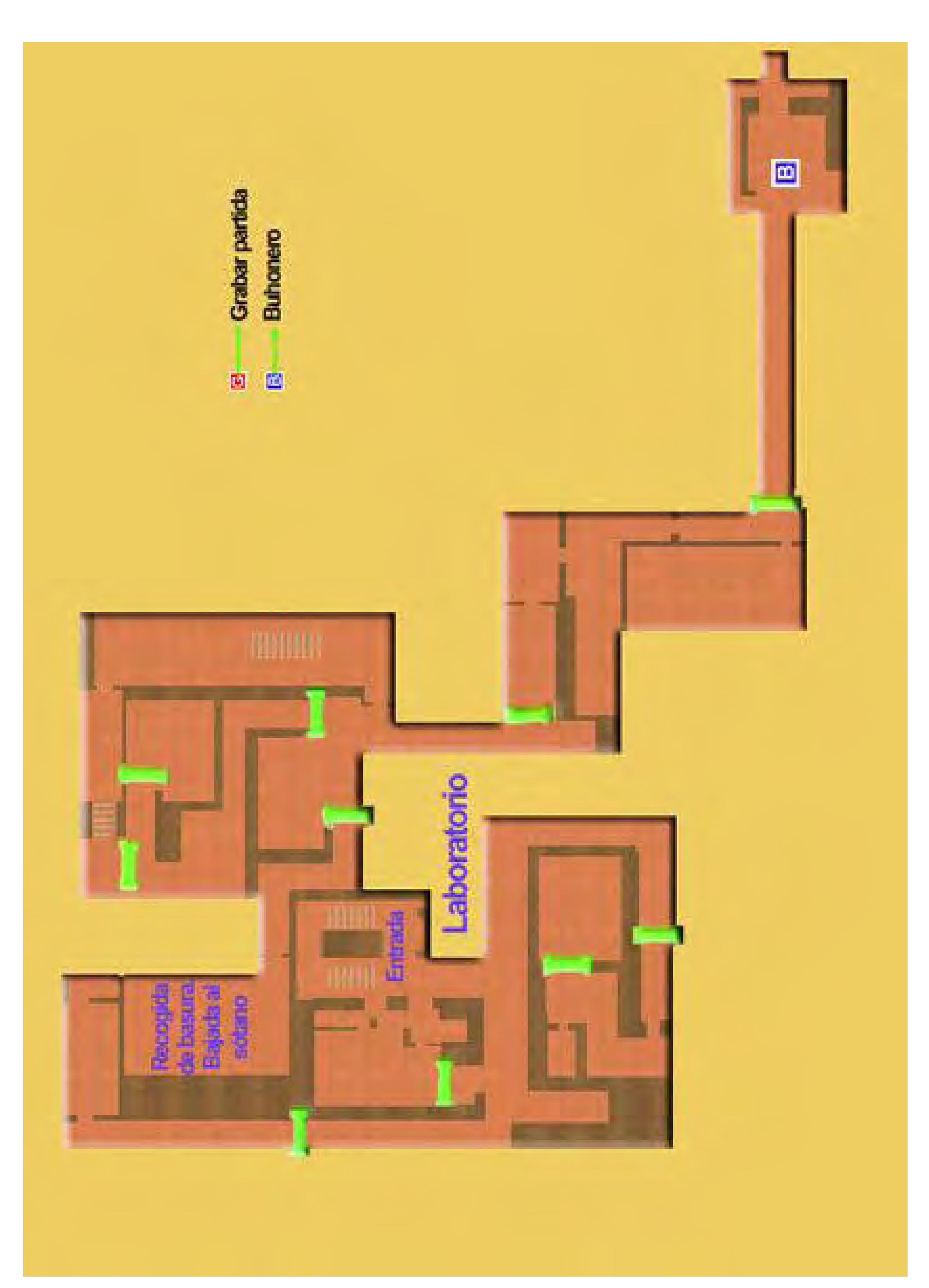
MAPA: CASTILLO



MAPA: CASTILLO



MAPA: ISLA

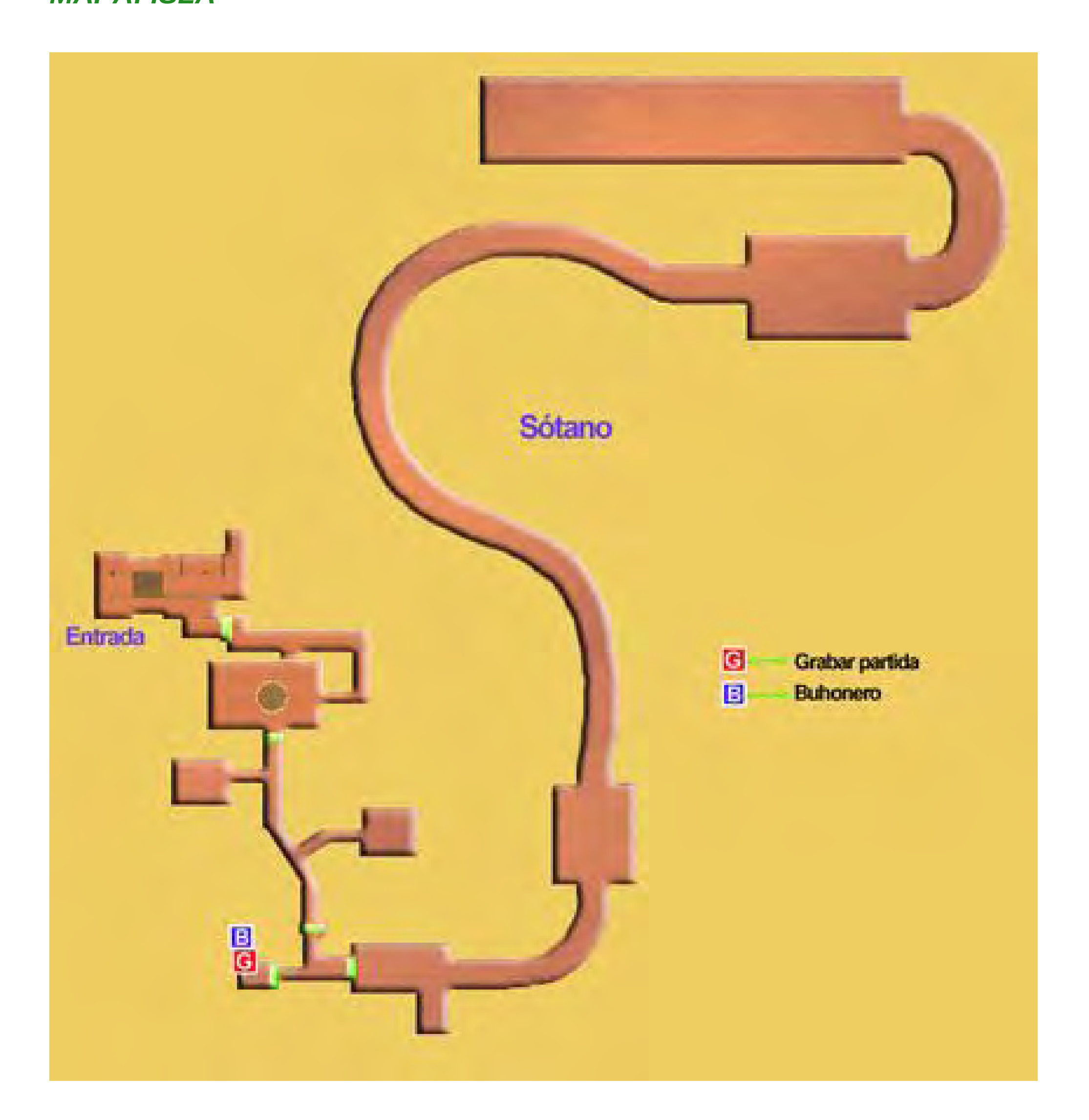


Grabar partida
Buhonero
Laboratorio
Entrada
Recogida de basura
Bajada al sótano

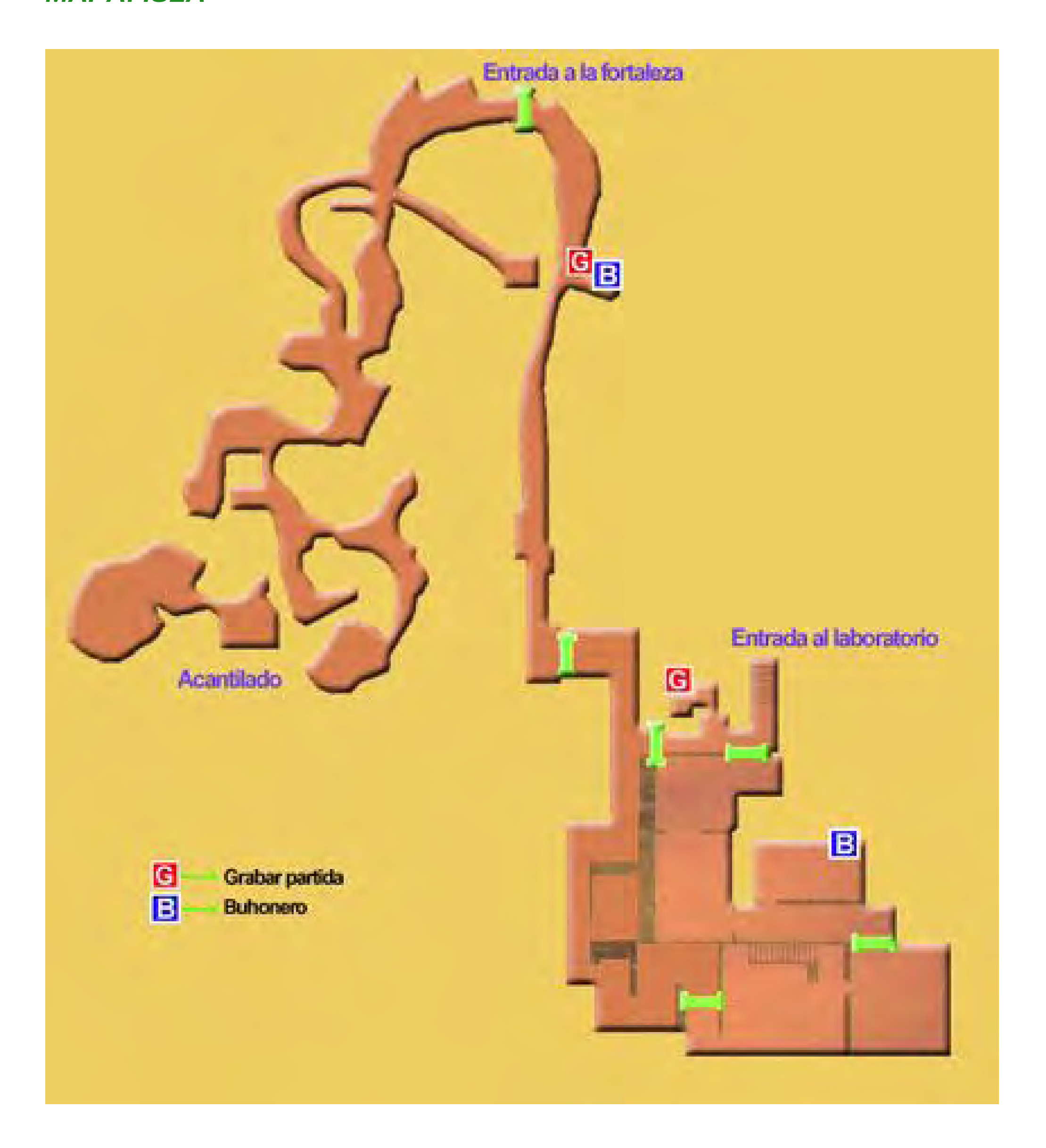
MAPA: ISLA



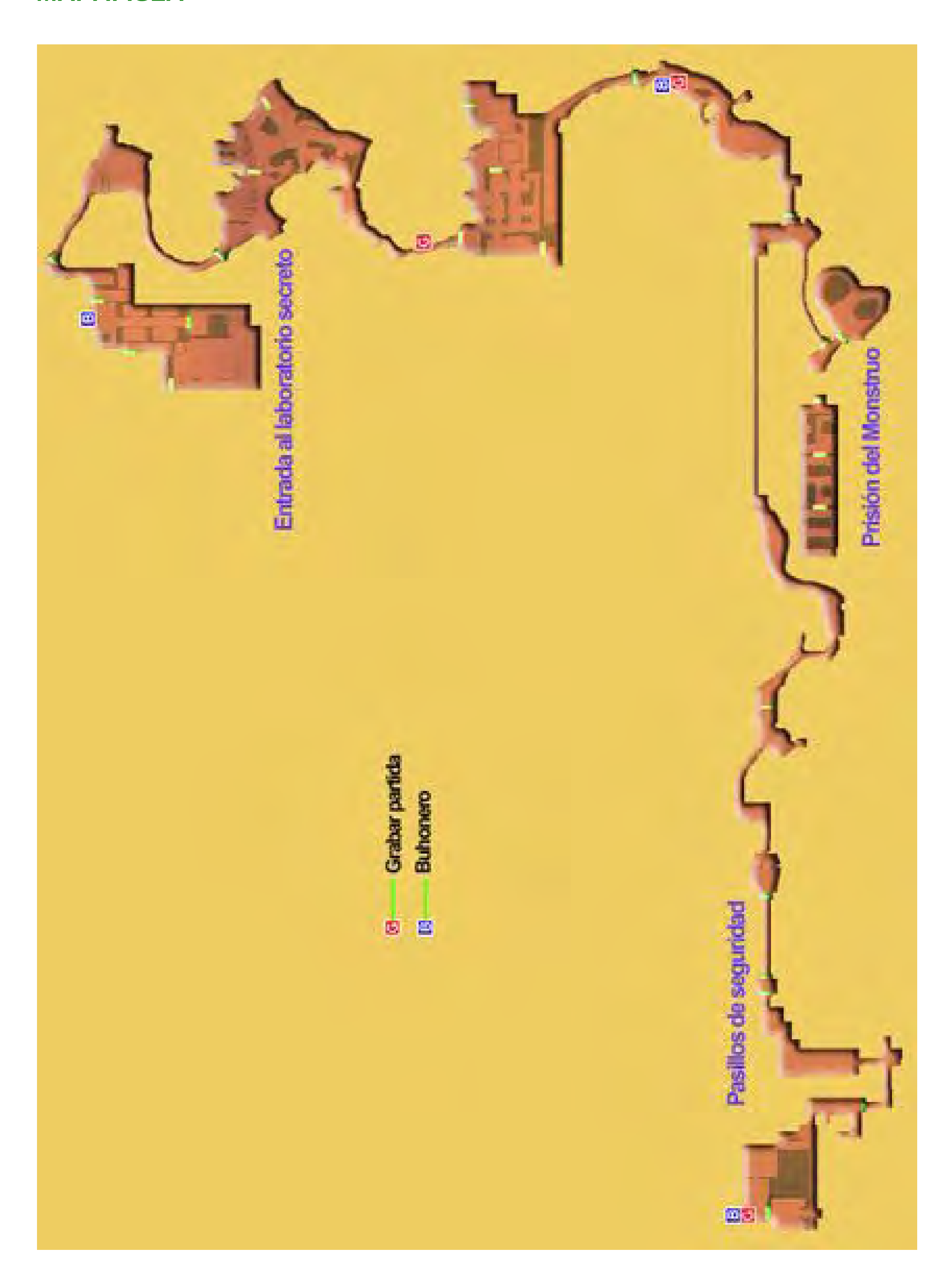
MAPA: ISLA



MAPA: ISLA


Entrada a la fortaleza
G
B
Entrada al laboratorio
Acantilado
G
B
G Grabar partida
B Buhonero

MAPA: ISLA



Entrada al laboratorio secreto
Prisión del Monstruo
Pasillos de seguridad
Grabar partida
Buhonero